2'95 euros
CANARIAS 3,10 €

LEGO INDIANA JONES
Reconstruimos todas las piezas del héroe



THE WORLD ENDS WITH YOU
Square se pone guay en Nintendo DS

VERSIÓN 2.0 Nº186
MAYO 2008 · 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 037006 00186
WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GBA + RETRO

xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE



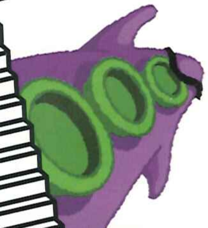
EL FAQ DEFINITIVO DE **FINAL FANTASY**
Las preguntas que nadie se había atrevido a hacer...



METAL GEAR SOLID 4 ¡¡HEMOS JUGADO!!
Serpientes y culebras en el juego más esperado de PS3

MONIGOTES VECTORIALES PARA PSP Y PS3
ECHOCHROME

HOLOCAUSTO RETRO

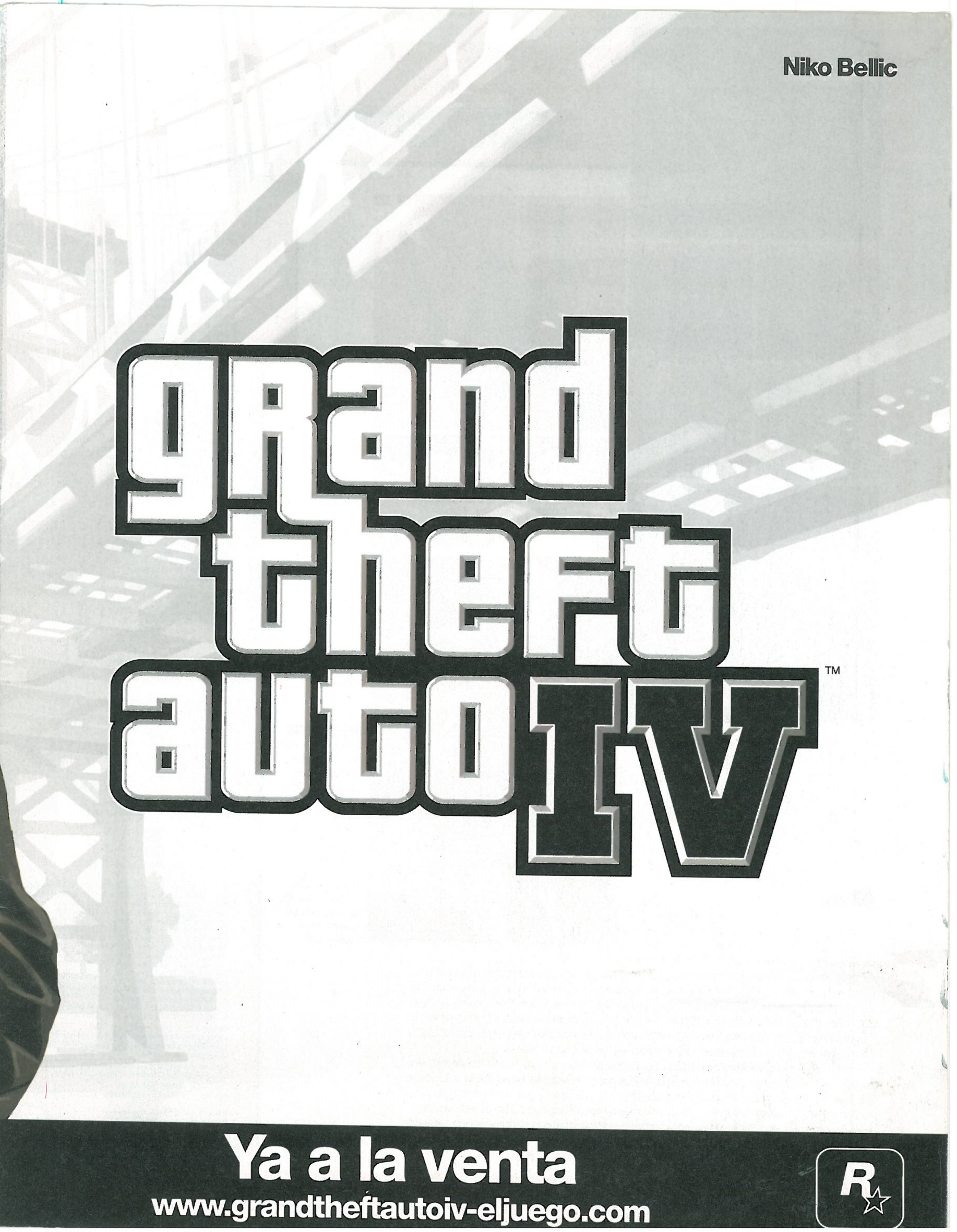


- Wonder Boy
- Rolling Thunder
- M.U.L.E.
- Sly Spy
- Ikaruga
- Day of the Tentacle

SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
TIME CRISIS 4 + PISTOLA / PS3
EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR / PS3
IRON MAN / XBOX 360
DRAGON QUEST: SWORDS / WII
RATCHET & CLANK: E.T.I. / PS2

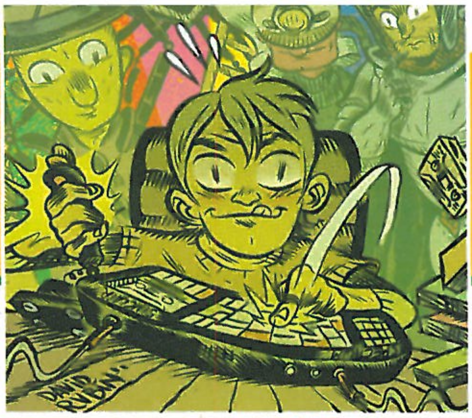
+ MARIO KART WII - IRON MAN - NINJA GAIDEN II - ESPECIAL THQ - LOS JUEGOS MÁS LABERÍNTICOS...




Niko Bellic
grand theft auto IV™
Ya a la venta
www.grandtheftautoiv-eljuego.com
R

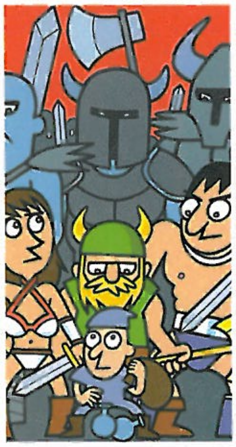
xtreme

INTRO





















EXCLUSIVAS DE VERDAD

GALERÍA RETRO
Ilustraciones de David Rubín (Spectrum), José Luis Ágreda (Duke Nukem), Victor Santos (IK+), Manuel Bartual (Golden Axe), Carlos Vermut (Another World), Pepo Pérez (Ikari Warriors), Jorge Parras (Ghostbusters), Félix Díaz (Parodius), Paco Alcázar (Splatterhouse) y Carlos Areces (Wonder Boy),

Se nos llena la boca, a veces, diciendo que **Xtreme** es exclusiva, que nos encanta que quienes invertís el dinero en nuestra revista os vayáis a casa convencidos de que habéis adquirido algo único. Es cierto: mientras que el resto de las revistas entran en el juego de las exclusivas relativas, nosotros nos preocupamos por: a) hablar de temas que nadie más cubre; b) gestar contenidos que, estos sí, están creados para nosotros, y por tanto, son exclusiva, no ya mundial, sino absolutamente galáctica. De todos esos contenidos, estamos especialmente orgullosos de las portadillas que los mejores autores de cómic de nuestro país hacen para el suplemento de Retro. Cada uno con su peculiar estilo, muchos de ellos adictos confesos a los juegos que han ilustrado, nos han regalado mes a mes visiones literalmente únicas de títulos clásicos.

En el reciente **Saló del Comic** de Barcelona, **Carlos Areces**, autor de la portada de *Wonder Boy* de este mismo número, ha recibido el **Premio al Autor Revelación**. **David Rubín**, autor de la ilustración sobre el **Spectrum**, ganó el mismo premio el año pasado, y en esta edición, su obra ha sido objeto de una retrospectiva. En 2005 lo ganó **Pepo Pérez**, autor de la de *Ikari Warriors*. Y así, muchos más. Es decir, los mejores y más premiados ilustradores del país han ido pasando por **Xtreme**, generando contenido exclusivo de verdad, nada de milongas para justificar reportajes de tres al cuarto. Porque **Xtreme** lo vale... y vosotros también. _JOHN TONES

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Ramón Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Arozo
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas

Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **902 104 694** de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andrés (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña). Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel. 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel. 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel. 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago. Tel. 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza. Tel. 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete. Tel. 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: I.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@igaburda.com **FRANCIA:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. vwright@i-g-a.com **ITALIA:** I.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. robert@hfga.it **GRAN BRETAÑA:** I.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 eva.twine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. laxe@axemedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 publihel@hellasnet.gr **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** I.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. Karin.soderstein@interdeco.se **USA:** I.G.A.New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **CANADA:** HP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 483 03 00 heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:
Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 - Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

DISEÑO ORIGINAL: UGO R. SÁNCHEZ



Shin chan
¡Las Nuevas Aventuras para Wii!
¡Con las voces de la serie!
Hasta 4 jugadores simultáneos
Todo el poder del mando de Wii en tus manos
Wii
Shin chan Las Nuevas Aventuras para Wii
7+
PAL
LICENSED BY Nintendo
505 GAMES
7+
www.pegi.info
505 GAMES
LUK INTERNACIONAL
BANPRESTO
Wii
proein games
Original works © 1990 USUI YOSHITO. Animation series and products derived thereof © 1992 - 2008 SHIN-EI Animation & TV Asahi Corporation. All rights reserved. "Shin chan" and related trademarks are owned by TV Asahi Corporation. Licensed by LUK Internacional S.A. & TV Asahi Corporation. © BANPRESTO 2008. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
¡Prepárate por que a partir del 23 de abril llega en DVD mi más apetitosa aventura!
No te quedarás con hambre: contiene 2 discos repletos de extras, incluye el corto inédito del cerdito valiente:
El Castillo Monstruoso
www.luk.es
shinchan.luk.es

SUMARIO



#186
MAYO
2008

Albricias y cuchufletas, amados lectores de **Xtreme**. Un mes más volvemos a demostrar que no todo está dicho en esta industria y que entre franquicias (***Metal Gear Solid 4***) y licencias de superproducciones (***Lego Indiana Jones***), aún hay un resquicio para el ingenio -***Echochrome***- y, como siempre, para el pasado (**Retro**).



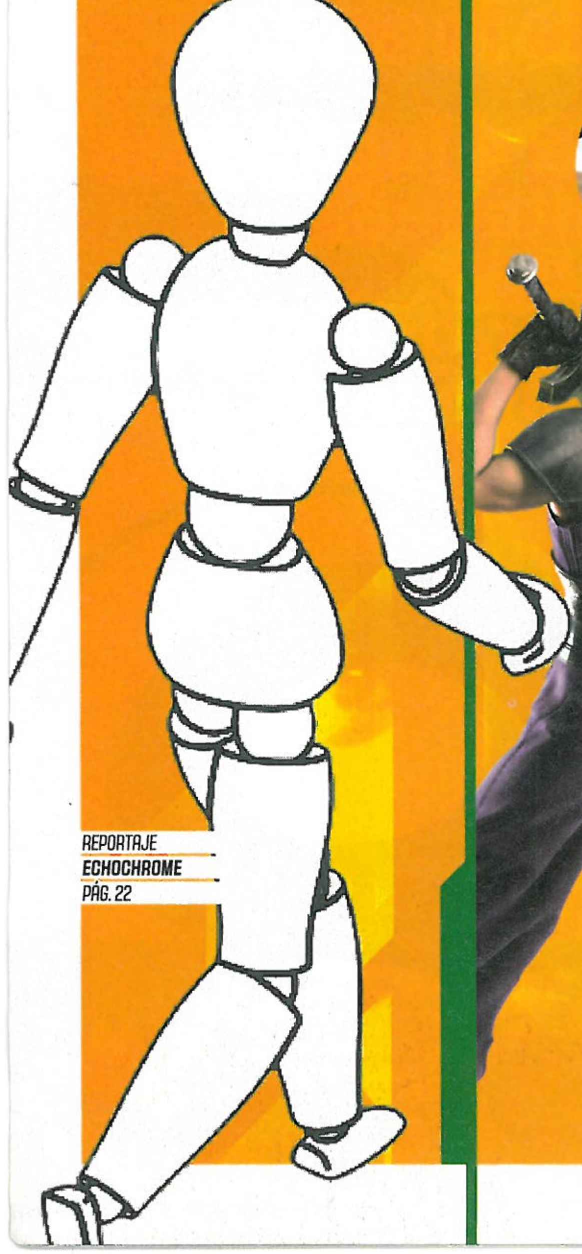








REPORTAJE
ECHOCHROME
PÁG. 22



REPORTAJE
E.F.A.Q.D.D.F.F.
PÁG. 44

xtreme

SI QUIERES ESTAR A LA ULTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com



¡PISA A FONDO
EL ACELERADOR!
SPEED RACER
EL VIDEOJUEGO
DISFRUTA DEL JUEGO Y LA PELÍCULA
DESDE EL 9 DE MAYO
VIRTUOS
NINTENDO DS
Wii
www.speedracerelvideojuego.es
SPEED RACER: © Warner Bros. Entertainment Inc. SPEED RACER ™ Speed Racer Enterprises, Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s08)
SPEED RACER software © 2008 Warner Bros. Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Developed by Sidhe Interactive. Developed by Virtuous Holdings, Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
GAMES
3+
www.pegi.info





LEGENDARY

Nos pone a mil la actual tendencia, inaugurada por *God of War* a partir de su nada disimulado homenaje a películas como *Furia de Titanes*, a plantear peleas de escala desproporcionada entre héroes aceptablemente normales y monstruos cuyas dimensiones escapan a todo tipo de medición. *Legendary* retoma el origen de esta imaginería, y se va directamente a la fuente de todos los males y todos los vicios que hay en el mundo: la grecomaníaca Caja de Pandora. Entre las imágenes que Atari ha dejado ver de este *first-person shooter* ya hemos distinguido grifos, quimeras, lamias, un kraken y un posible minotauro. Traducido: que vayas desempolvando tus técnicas para localizar puntos débiles de los *final bosses*.





PRESS START

_COORDINAN: CHAIKO, EL HOMBRE ELEFANTE



MULTI-JUGADOR La comunidad es clave en el juego. Crea tus niveles, súbelos a la red, compártelos, puntúalos, pon post-its, recomiéndalos, juega en cooperativo, premia a los mejores jugadores de tu mapa...



DE CARTON PIEDRA Y FIELTRO

El apartado gráfico de *LBP* es único. Lejos de utilizar la potencia de PS3 para sangre y engranajes, el juego de Media Molecule parece una película de Michel Gondry, el mundo del cartón y botones mal cosidos.



ESTE ES MI MUNDO Rara vez un juego puede presumir de tener un creador eficaz y completo. Jamás habréis visto tantas opciones, capas, posibilidades y flexibilidad. Ver para creer.





EL SISTEMA DE FÍSICAS DEL JUEGO PERMITE INTERACTUACIÓN CON EL ENTORNO Y UNA INTUITIVIDAD PERMISIVA Y DIVERTIDA

LITTLE BIG PLANET

QUE EL PROPIO REGGIE FILS AIME, PRESIDENTE DE NINTENDO EN EE.UU., ENVIDIE EL TÍTULO DE MEDIA MOLECULE DICE TODO DE UNO DE LOS JUEGOS DE 2008

Se dice que las nuevas vanguardias del arte han sucumbido a favor de la escala. Puede que en el sector empiece a suceder algo similar. ***Little Big Planet*** se vanagloriaba de ser uno de los títulos de **PSN** más prometedores y atractivos. Tras muchos retrasos y aumentos de presupuesto, **Sony** ha decidido lanzar ***LBP*** como juego tradicional en Blu-Ray para que pueda llegar a todo el público de forma masiva. Por lo que la perspectiva y la escala original se ha transformado, pero su concepto primigenio sigue puro e inalterable.

En nuestro primer contacto confirmamos que ***Little Big Planet*** es mucho más grande y ambicioso de lo que puede parecer. Se trata de un puro plataformas que se beneficia por primera vez en el género de la física moderna (heredada del Havoc y la revolución de **Valve** con ***Half-Life 2***) para construir un juego completo, denso e inteligente.

El control se arraiga a la fisonomía del Sixaxis con categoría, utilizando prácticamente todas sus funciones de forma innovadora y, a su vez, el juego coquetea con el tan vanguardista universo Web 2.0, permitiéndonos crear nuestros propios niveles, texturas (utilizando como nunca antes el Eye Toy), diferentes volúmenes, *scripts* de movimiento y con una profundidad inhóspita en un creador de un título para consola.

LBP es un cúmulo de buenas ideas compactas que promete revolucionar un género que salvo excepciones, agoniza.



LAS POSIBILIDADES CREATIVAS AUMENTAN CON EL EYE TOY: DISPARA UNA FOTO Y AÑÁDELA A CUALQUIER SUPERFICIE



LBP PROMETE LO IMPOSIBLE: SER UN GRAN PLATAFORMAS Y JUEGO MAINSTREAM

5 COSAS QUE NOS GUSTAN DE LITTLE BIG PLANET

1. POSO. Con orgullo, LBP encaja el nuevo concepto de física en el videojuego. Retante desde el primer segundo, LBP promete densidad.

2. DO IT YOURSELF. Manipula, expande y explora. El creador de LBP es un paso adelante en cuanto a interfaz y flexibilidad para el usuario.

3. TERNURA. Si algo tiene LBP es carisma. Los personajes son empalagosamente entrañables, capaz de enternecer al mismísimo Tones.

4. COOPERATIVO. Los modos multijugador dependen del propio creador. Cada nivel es un mundo como el del usuario, pero mejor en compañía

5. EQUILIBRIO. La espada de Damocles siempre acecha los títulos casuales. LBP sabe beber con inteligencia de ambos mundos y convivir en armonía.

BREVES

ASSASSIN'S CREED PARA RATO

Tras la cuestionable versión para Nintendo DS, Ubisoft anuncia que pretende crear una trilogía de las aventuras de Altaïr. Yves Guillemot, presidente de Ubisoft , ha anunciado a los inversores de la compañía que la franquicia continuará en los próximos y que muy pronto realizarán anuncios. También han sonado ecos de posible película, pero eso ya es otro tema...



DOBLE RACIÓN DE TREASURE

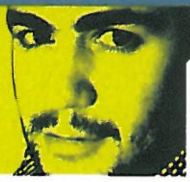
Amantes del buen arcade, frotaos las manos. Masato Maegawa, presidente de Treasure, ha anuciado que se encuentran trabajando en dos nuevos arcade en exclusiva para Wii. La aparición de Saki en ***SSB Brawl*** y el relanzamiento en la consola virtual de ***Sin & Punishment*** apuntan a posible secuela, aunque no le haríamos ascos a un hipotético ***Project RS3***....



PRIMEROS RIFFS DE GUITAR HERO IV

Que tras el éxito de *GHIII* la saga iba a pasearse por nuestras consolas de forma paulatina era una obviedad. Lo que no imaginábamos es que Robert Kotick, presidente de Activision, ha confirmado que en próximas secuelas (sin especificar cuales) la saga se ampliaría con nuevos periféricos e instrumentos, como baterías o micrófonos (no, no miramos a nadie).

PRESS START



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

GENERACIÓN LETAL

Pocas vías hay mejores que **YouTube** para satisfacer la curiosidad morbosa del voyeurismo *snuff*, la contemplación de la muerte real. Un fetichismo malsano, pero tremendamente popular, abundante en un medio que se autocensura para no mostrar un pecho femenino... pero que no tiene problemas en exhibir el cadáver destrozado de un soldado. La popularidad de esta clase de vídeos dice muy poco en favor de una generación que, alimentada de contenido extremo desde la infancia gracias a Internet, se calza ahora las botas de combate para participar, desde la mayoría de edad, en el conflicto armado que se desarrolla en Irak... donde **una bala es mucho más que un conjunto de píxeles.**

El periodista de la revista *Rolling Stone* **Evan Wright** escribió hace tres años un libro, *Generation Kill*, en el que narra sus experiencias como reportero de guerra y, al mismo tiempo, realiza una reflexión sobre esta generación de norteamericanos que pelea hoy en el frente: muchachos de poco más de dieciocho años, muchos de ellos educados por padres separados, todos ellos completamente familiarizados con las «ficciones realistas» de formas de ocio aislacionistas derivadas de Internet... y de los videojuegos. Él la denomina **Generación Playstation**, y dice que matan estupendamente mientras escuchan *nu metal* en el interior de sus tanques M1-Abrams. En noviembre del año pasado volví a toparme con el mismo término en boca del general del ejército británico **Sir Richard Dannatt**, que glosaba igualmente las capacidades de combate de los jóvenes soldados «playstationizados».

En 1985 **Orson Scott Card** escribió *El Juego de Ender*, obra maestra de la ciencia ficción en la que un niño prodigio es entrenado en el arte de la guerra a través del juego y la simulación. Hace dos semanas contemplaba en **YouTube** la grabación de la cámara térmica de un avión de combate AC-130 que ametrallaba hasta reducir a pulpa a un grupo de insurgentes iraquíes. Bajo el vídeo leí el siguiente comentario: «*¡hostias, igualito que esa fase del **Call of Duty 4**...!*»



VUELTA AL PÁRAMO. La belleza estética del planeta apocalíptico, llevada al extremo gracias al engine de Bethesda_







FALLOUT 3

BETHESDA ULTIMA DETALLES DEL SUCESOR DEL MÍTICO RPG DE BLACK ISLE/INTERPLAY

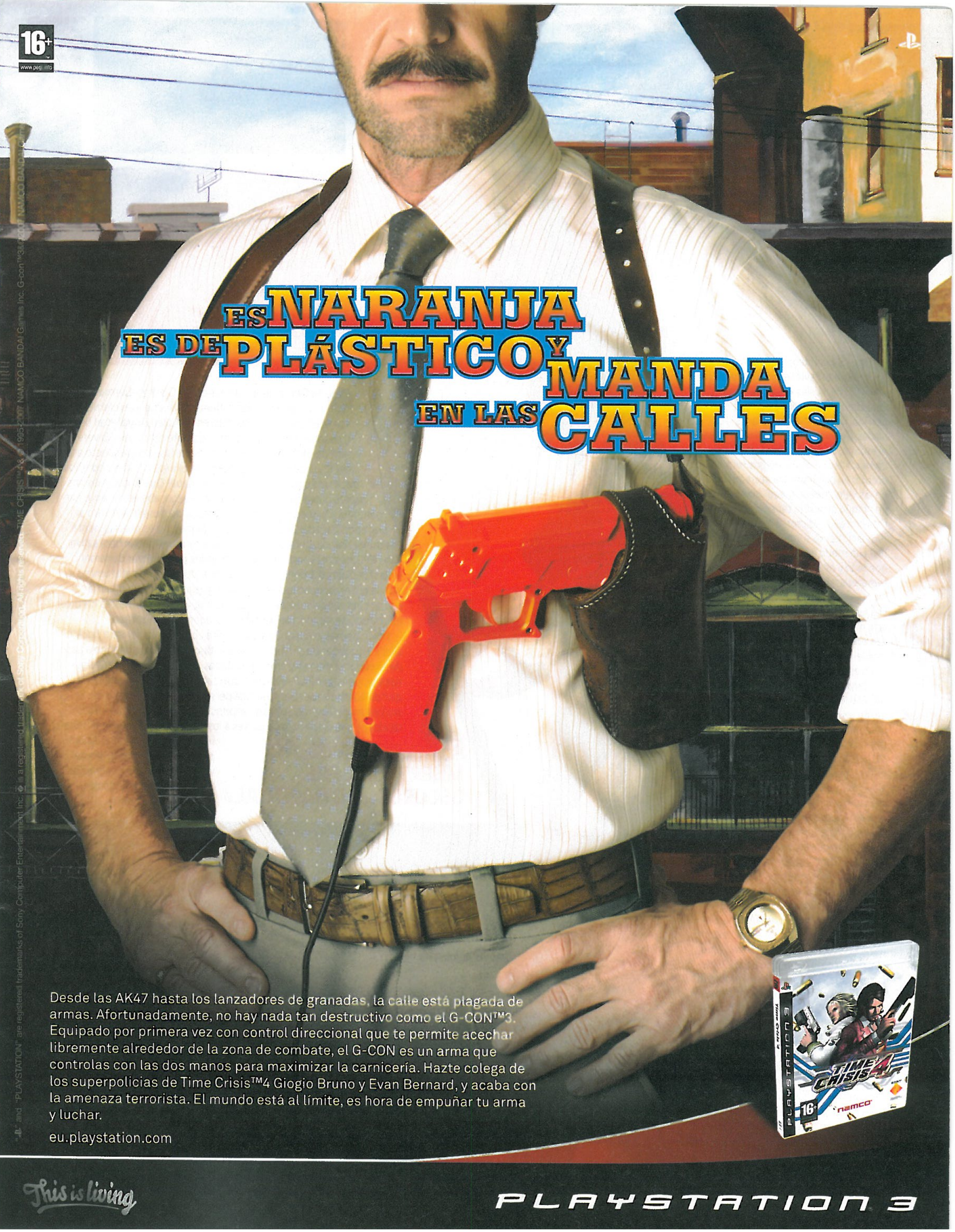
Las expectativas generadas ante el próximo lanzamiento de ***Fallout 3*** alcanzan hoy en Internet niveles próximos a la histeria. Presos nosotros mismos del mayor de los *hypes*, podéis imaginar nuestro estado mental cuando acudimos a las oficinas de **Atari** en Madrid y dos representantes de **Bethesda** nos plantaron delante varias fases reales de una demo completamente funcional de ***Fallout 3***. Seremos breves. Toda la esencia de *Fallout* ha sobrevivido en su adaptación a un motor 3D en primera persona, ganando en espectacularidad e inmersión y respetando la profundidad táctica y artística del original. Los auténticos soniditos del interfaz Pipboy, la omnipresencia de Vault Boy, el sistema SPECIAL, el sistema de combate con pausas y localización de daño, el mapeado totalmente abierto, la ominosa historia que va siendo descubierta por el personaje, la importancia de la moral, el uso de drogas, el contenido para adultos... incluso la aparición de Dogmeat, el mítico perro, en un papel principal. Todo está ahí, pero más, y mejor. Queda mucho hasta otoño. Más os vale estar atentos.

_Adonias

SOUND TEST. SILENT HILL ZERO



Nunca una decisión resultó tan acertada como cuando en 1999 el compositor **Akira Yamaoka** optó por utilizar sonido industrial para ambientar musicalmente *Silent Hill*; según relata **Yamaoka**, la orquestación tradicional se le antojaba limitada para ilustrar sonoramente la gélida atmósfera de la ciudad en brumas imaginada por **Konami**. Resulta sorprendente comprobar cómo la partitura de ***Silent Hill Origins*** mantiene total fidelidad a la fórmula musical inventada originalmente por **Yamaoka**, sobre todo con el añadido autoimpuesto por el compositor de reinventar el sonido de la primera entrega con cada nuevo capítulo de la serie. Una vez más, el intuitivo músico consigue depositar al jugador en tranquilizador terreno conocido, simplemente fusionando novedosas sonoridades tratadas electrónicamente con texturas musicales escuchadas por el conocedor de la saga, como perturbadoras atonalidades pianísticas o las recurrentes plegarias declamadas por **Mary Elizabeth McGlynn** con su acostumbrada y escalofriante serenidad.


16+
www.pegi.info
ES NARANJA
ES DE PLÁSTICO Y
MANDA
EN LAS CALLES
Desde las AK47 hasta los lanzadores de granadas, la calle está plagada de armas. Afortunadamente, no hay nada tan destructivo como el G-CON™3. Equipado por primera vez con control direccional que te permite acechar libremente alrededor de la zona de combate, el G-CON es un arma que controlas con las dos manos para maximizar la carnicería. Hazte colega de los superpolicías de Time Crisis™4 Giogio Bruno y Evan Bernard, y acaba con la amenaza terrorista. El mundo está al límite, es hora de empuñar tu arma y luchar.
eu.playstation.com
TIME CRISIS 4
namco
This is living
PLAYSTATION 3



MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

A OTRO CON ESE FAN

Si los videojuegos son arte, que yo todavía tengo mis dudas (llamémoslas «matizaciones»), está claro que se trata de un arte de derribo. La abundancia de ideas recicladas, de sagas que se prolongan hasta el infinito, de explotaciones de éxitos comerciales de otros medios forman el corazón palpitante de la creatividad en los videojuegos, y aquí menos que en ningún otro sitio tenemos problemas con ello. Adictos al reciclaje y la remezcla como somos, nos chifla que haya un modo de expresión tan desvergonzado y de espíritu tan juvenil que no tema agarrar ideas de prestado y generar nuevos iconos, nuevas modas, nuevos juegos. El arte del reciclado no es un arte menor: el es arte de las artes. Insisto: nos encanta que así sea. ¿Dónde está el problema?

Lo que falla, una vez más, son los fans. Los fans que, de buenas a primeras, se tiran de los pelos ante una idea a priori, desde un punto de vista absolutamente demencial y posmoderno tan irresistible como ese ***Mortal Kombat Vs. DC*** que acaba de anunciar **Midway**. **¿Cómo puede alguien no estar entusiasmado con la idea de que Scorpion y Batman se partan la cara en lo alto del campanario de Gotham City?** De acuerdo, tenemos una pega: **DC** no está dispuesto a que sus personajes se conviertan en asnos poligonales, y no tendremos ni *gore* ni desmembramientos, pero los fans se quejan porque los héroes de **DC** deberían de figurar en productos más dignos de su gloria disfrazada, y no en una serie de lucha con fama de subproducto (exclusivamente, ojo, por su gozoso empleo de la violencia extrema). Es decir, fans de productos de reciclaje puros (superhéroes actuales: dícese del trajín conceptual entre los héroes *pulp* de los cuarenta, la ciencia-ficción radioactiva de los cincuenta, la cosa social de los sesenta y la chorrada pura de los ochenta) se quejan de que los hombres disfrazados de murciélago y los dueños de linternas mágicas no tienen vehículos de lucimiento a su altura. Y luego los raros somos nosotros porque nos gusta el ***God Hand***.



BENDITOS ARTRÓPODOS Qué sería del rol sin las impepinables arañas gigantes...





SACRED 2: FALLEN ANGEL

ROL Y HACK'N SLASH EN UNA SERIE RECIÉN LLEGADA A CONSOLAS. A PARTIRSE LA CARA TOCAN...

Sacred, el juego de action-RPG primo-hermano del celebérrimo *Diablo*, tiene una secuela en ciernes también para consolas. ***Sacred 2: Fallen Angel*** es el título, y después de ver una demo bastante temprana (la versión de **360** lleva casi un mes de retraso con respecto a la de **PC**... cosa que nos da muy buena espina), sólo podemos decir una cosa: ¡vaya pedazo de mapa! Que lo que más nos impresionara fuera el mapeado del juego, absolutamente gargantuesco y que exige unas cinco horas de desplazamiento si pretende hacerse a la buena de dios (a pie), no es precisamente la mejor noticia, pero sí un dato a tener en cuenta que hará salivar a los RPGeros más amantes de los mundos por explorar de tamaño *king size*: ***Sacred 2*** tiene nueve regiones, docenas de catacumbas, y puede husmearse en cada edificio del juego. Además, no habrá cargas, exceptuando la entrada a mazmorras, y habrá diferentes medios de transporte rápido, incluyendo un dragón. Un dragonaco.

Por lo demás, el juego se desarrollará como cualquier otro *hack'n slash*: el jugador elegirá un personaje-tipo e irá evolucionando a base de explorar el mundo y arrear galletazos. ***Sacred 2*** presentará algunas opciones particulares, como que cada uno de los quince tipos de habilidades especiales de cada personaje (divididos en tres clases) estarán disponibles desde el principio (aunque podrán ir mejorándose), o la existencia de dioses a los que rezar para obtener poderes especiales. El juego saldrá previsiblemente después del verano y en breve esperamos tener una versión jugable y más cosas que contar.

ÁNGELES CAÍDOS, NO MUERTOS, ELFOS OSCUROS... LO HABITUAL.



EL SERAPHIM, UN ÁNGEL CAÍDO, PARECE SER EL PERSONAJE QUE DA NOMBRE EL AL JUEGO.







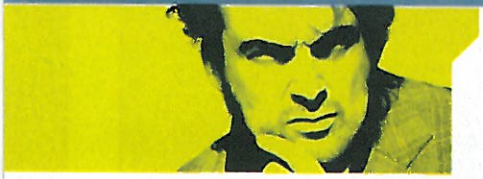
CLASIFICADO. Habrá seis clases, alguna con dos rutas, y seis dioses a los que rezar. Y pedir, claro.







ANIMADÍSIMOS Ascaron, los desarrolladores, afirman haber creado más de 200 animaciones, con cada ataque diferenciado según el arma usada.



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

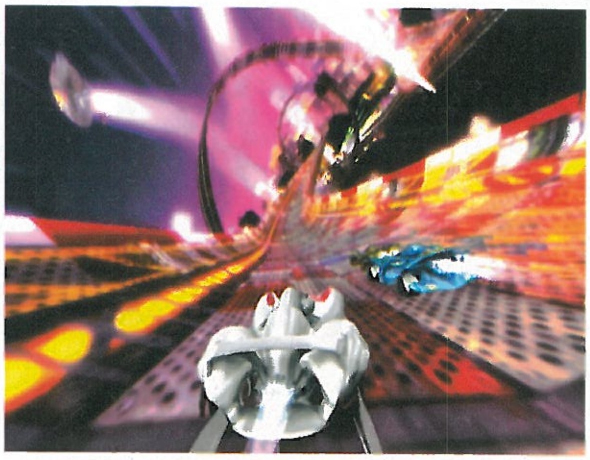
ROGUE MOON

Leo la contraportada de una de las novelas de ciencia ficción de la añorada colección de **Ultramar**. Se trata de *El Laberinto de la Luna* de **Algis Budrys**: la tecnología futura permite que nos dupliquemos, manteniendo un contacto psíquico directo con nuestro doble. Nosotros nos quedamos en la Tierra y él es enviado a un terrorífico y letal laberinto alienígena escondido en la luna con un misterio por resolver. Pero nuestro duplicado, al fallecer, provoca nuestra inmediata locura. Por eso es necesaria la participación de Al Barker, un aventurero que ha conseguido mantenerse cuerdo ante las muerte de sus copias. En otras palabras: el héroe de nuestra aventura puede ser duplicado una y otra vez. Así su aventura se convierte en una dolorosa oda al ensayo-error. Cada una de sus copias cuenta con la experiencia recogida por las anteriores, y tienen la oportunidad de dar un paso más allá en la resolución.

Algis Bundrys nos regala, desde un temprano 1960, **el mayor acercamiento que jamás haya hecho la ficción a la naturaleza del videojuego y a sus usuarios.** En su premonitoria fábula, el principal obstáculo a vencer no es el laberinto lunar, sino la capacidad del aventurero original de soportar la terrible presión emocional que supone experimentar la propia muerte una y otra vez. En nuestro plano dimensional: la misión planteada por el videojuego siempre estará supeditada a nuestra capacidad para sobrellevar el destino de nuestros avatares. O sea, la jugabilidad de toda la vida.



VELOCIDAD ABSURDA
Las típicas líneas cinéticas del anime, ahora en formato portátil.





SPEED RACER (METEORO)

LAS CARRERAS MÁS ALUCINÓGENAS JAMÁS CONCEBIDAS LLEGARÁN TAMBIÉN A WII Y DS

Es un hecho bien conocido que los hermanos **Wachowski** son aficionados a los videojuegos, y no han querido dejar pasar la ocasión de lanzar un juego basado en su última película, la adaptación a la gran pantalla de *Speed Racer*, más conocida en España como *Meteoro* para los de *treinta-y-tantos*. De nuevo implicándose en la producción del juego, como ya hicieseen -con resultados desiguales- en *Enter the Matrix* y *The Matrix: Path of Neo*, el juego también cuenta con la colaboración activa de **John Gaeta**, supervisor de efectos especiales de la película, lo cuál asegura que, como poco, conservará intacto el delirio visual propuesto por la puesta en escena de las carreras, además de complementar la experiencia de la película. ***Speed Racer*** está siendo desarrollado por **Sidhe Interactive**, que ya dieron muestras de su dominio de los autos locos en el notable *Gripshift*, además de desarrollar el sensacional juego oficial de *Jackass*. El juego de ***Speed Racer*** pondrá al jugador a los mandos de todos y cada uno de los vehículos de la película, todos con sus características distintivas, desde el portentoso Mach 5 de Meteoro hasta el diabólico Shooting Star de Racer X. El juego se está desarrollando para las consolas de **Nintendo** en exclusiva temporal, estando previsto que su salida coincida con el estreno de la película a mediados de mayo. Cada versión sacará partido de las particularidades de control de cada consola. Está previsto que cuando la película aparezca en Navidad en DVD se lance también una versión para **PlayStation 2**.

_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. THERAPY GHOSTS'N GOBLINS

_GÉNERO REMAKE TERAPÉUTICO
_COMPAÑÍA CAPCOM
_DESARROLLADOR CAPCOM PRAO
_MISIONES DEMASIADAS
_GRABAR PARTIDA NI DE COÑA

Hacía falta: una línea de videojuegos que no sólo sean *remakes* de los grandes clásicos, sino que funcionen como contrapeso terapéutico a todos los daños psicológicos que hemos sufrido. El caso que nos ocupa, el *Ghosts'n Goblins*, era grave: para acabárselo había que recorrer un mapeado imposible ¡dos veces! Y todo para alcanzar un final pobre, soso, una recompensa ridícula para un esfuerzo inabarcable: un pequeño texto. Una pequeña animación. Algo que inyectaba una sensación de derrota mucho más profunda y duradera que rendirse a la primera.

Pero por fin, *Ghost'n Goblins* tiene un final a la altura del mito. El noventa y nueve por ciento del espacio del disco está dedicado a una espectacular animación final de ocho horas en 3D (se incluyen gafas). Y al final de la misma, un código te permite solicitar por SMS un exclusivo balón de playa.

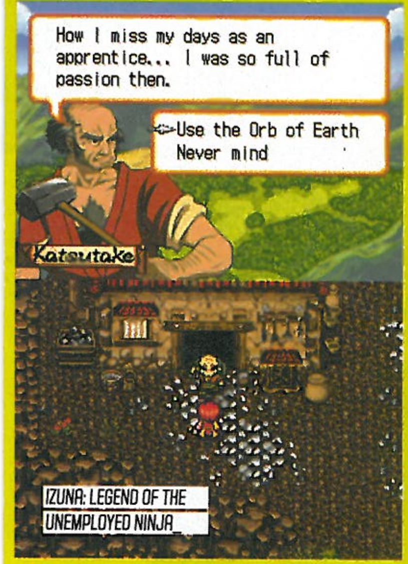
GLOBAL **8,9**





YA A LA VENTA
ODIN SPHERE
Sumérgete de lleno en una intrincada historia y descubre la verdad oculta tras una antigua profecía, una revelación que, en caso de cumplirse, conducirá a la destrucción del mundo.
Deleita tus sentidos con esta obra maestra, una experiencia visual con la que muchos habían soñado pero que pocos creían posible.
PlayStation 2
Odin Sphere
"El RPG de Acción más bello jamás creado."
Revista Oficial PlayStation
UNA OBRA DE ARTE A TU ALCANCE
www.odinsphere.es
12+
www.pegi.info
PlayStation.2
ATLUS
WWW.ATLUS.COM
SQUARE ENIX.
© 2007, 2008 ATLUS. Odin Sphere™ es una marca comercial de ATLUS USA. SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Definición de KAMIKAZE: «pequeños héroes con gato volador». Cada mes, aquí, lo último y más sorprendente de Japón_



IZUNA: LEGEND OF THE UNEMPLOYED NINJA_







NINTENDO DS

ROGUELIKES PORTÁTILES DE NUEVA GENERACIÓN

SI HAY UN PÚBLICO CAPAZ DE, NO YA SOPORTAR, SINO INCLUSO DELEITARSE Y DISFRUTAR ANTE LO QUE A OTROS LES PARECERÍA UNA TORTURA DISFRAZADA DE JUEGO... ESE PÚBLICO ES EL JAPONÉS _MR WINTERS



Diminuto RPG primigenio, el *roguelike* es, *grosso modo*, un antepasado del RPG moderno cuya sombra continúa proyectándose sobre las plataformas modernas. Le dedicamos un extenso reportaje en el número de junio del año pasado (**Xtreme 176**) donde analizamos la profundidad que encierran estos vetustos títulos de apariencia muy sencilla. Llamados así en honor al primero de su clase (*Rogue*, 1988) estos *dungeon crawlers* se caracterizaban por una perspectiva cenital de simplísimos gráficos (los primeros utilizaban código ASCII como gráficos: el héroe era una arroba, la «D» mayúscula un dragón...), una casi total ausencia de argumento, una endiablada dificultad (no se podía guardar la partida más que una vez, y la muerte eliminaba automáticamente el salvado, teniendo que volver a empezar de cero) y una generación aleatoria de los mil y un *dungeons* a recorrer, que debíamos atravesar hasta completar el juego. Éste se desarrolla turno a turno, como una gran partida de ajedrez, y su gran dificultad, unida a la enorme variedad de tácticas a emplear para resolver las distintas situaciones, así como a la siempre presente amenaza de una muerte definitiva, hacen que el jugador sufra una auténtica tortura mental planificando cada uno de sus movimientos.

Quizás por ello han sido los japoneses, pueblo sacrificado y esforzado como pocos, quienes han conservado la fórmula casi intacta en una de sus plataformas más queridas, la **Nintendo DS**. La escasa potencia gráfica de la blanquita de **Nintendo** es más que suficiente para este tipo de juegos, y su interfaz de dos pantallas es perfecta para presentar el mapa en una y el transcurrir de la acción en la otra. No olvidemos que el RPG es el género estrella en Japón, con un público rendido a sagas como *Dragon Quest* o *Final Fantasy*. Privados de las épicas narrativas y espectacularidad gráfica de tales series, los modestos *roguelikes* que encontramos para **Nintendo DS**, de los cuales hoy os traemos dos ejemplos sobresalientes, ofrecen, sin embargo, una experiencia jugable igualmente profunda y absorbente.

Pequeño samurái, díscola ninja

El primero de ellos es un *port* del clásico *Fushigi no Dungeon 2: Fuurai no Shiren* de **Chunsoft** para **Super Nintendo**, año 1995. Traducido al inglés para el mercado internacional como ***Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer***, el juego narra la gran aventura de Shiren, un samurai ronin que vaga por el mundo, junto a su fiel zarigüeya Koppa como mascota, en busca de una especie de tierra prometida lla-



MYSTERY DUNGEON ES UN EXCELENTE TÍTULO INSPIRADO EN LA ÉPODA FEUDAL DE JAPÓN, PERFECTO PARA CONOCER LAS RAÍCES DEL RPG.

mada la Tierra del Cóndor Dorado. Editado en nuestro país desde el pasado mes de Marzo, y con una versión para **Wii** programada para junio, ***Mystery Dungeon*** es un excelente título inspirado en la época feudal de Japón, perfecto para conocer las raíces del RPG y de uno de los géneros más absorbentes. Inclemente en su dificultad, ***Shiren the Wanderer*** únicamente varía respecto al original al incluir un sistema *on-line* mediante el cual los jugadores de todo el mundo pueden rescatarse mutuamente cuando mueren durante su búsqueda. Es esa la única manera de burlar la «permadeath» característica del *roguelike*, en un juego que está pensado para que el jugador muera y recomience una y otra vez. Y es que, como en todo buen *roguelike*, la jugabilidad del título no se basa tanto en conservar a un personaje al que vemos progresar y mejorar su equipo, sino en perfeccionar las mil triquiñuelas, combinaciones de objetos y tácticas que necesitaremos para completar los *dungeons* del juego, generados, como no, y como mandan los cánones del género, de forma aleatoria.

El segundo *roguelike* ortodoxo que podemos disfrutar en nuestra **DS** no está editado en nuestro país. Se trata de ***Izuna: Legend of the Unemployed Ninja***, cuya segunda parte será publicada en julio de 2008 (no sabemos todavía si aquí la veremos). A pesar de ser un juego de desarrollo moderno, y no un *port* de un clásico, ***Izuna*** se adhiere de forma estricta a la plantilla del *roguelike* más serio. A pesar de contar con unos gráficos algo más alegres que *Shiren*, y una protagonista promiscua, bromista y perezosa, toda una suerte de anti-heroína ninja, ***Izuna: La Leyenda del Ninja en Paro»***, presenta idéntica jugabilidad basada en turnos, con una enorme variedad de armas, magias y mejoras.

Los jugadores más perezosos y cargados de prejuicios encontrarán estos juegos poco accesibles, por su dificultad y muerte permanente, complejos en su jugabilidad ajedrecística, y de gráficos pobres. Te invitamos a que los pruebes tú mismo y juzgues: pocas experiencias encontrarás tan absorbentes en las pantallitas de tu **DS**.

















12 JUGADORES COMPITEN ONLINE

¡Mario Kart llega a Wii con un montón de novedades! Sube a las nuevas motos, haz trucos para aumentar la velocidad y domina los espectaculares derrapes. Ahora puedes competir con 12 jugadores en modo Campeonato o Batalla a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo y acceder al Canal de Mario Kart para ver clasificaciones mundiales y competiciones, ¡Ponte a otro nivel con Mario Kart para Wii!



Nintendo Wi-Fi connection

3+ www.pegi.info

Nintendo







JUGADORES ONLINE

Juega online con hasta 12 jugadores simultáneamente.

FORMAS DE JUGAR



NUEVOS OBJETOS

Nueva serie de objetos, incluyendo la genial Mega Seta







CORREDORES LOCOS

Haz caballitos por primera vez en la historia de Mario Kart

JUEGA CON TU MII

Sube al vehículo por primera vez como tu propio MII.

CANAL MARIO KART

Clasificaciones mundiales, competiciones oficiales... Ahora puedes ser el mejor del mundo.

CONOCE LAS REGLAS



http://mariokartwii.nintendo.es

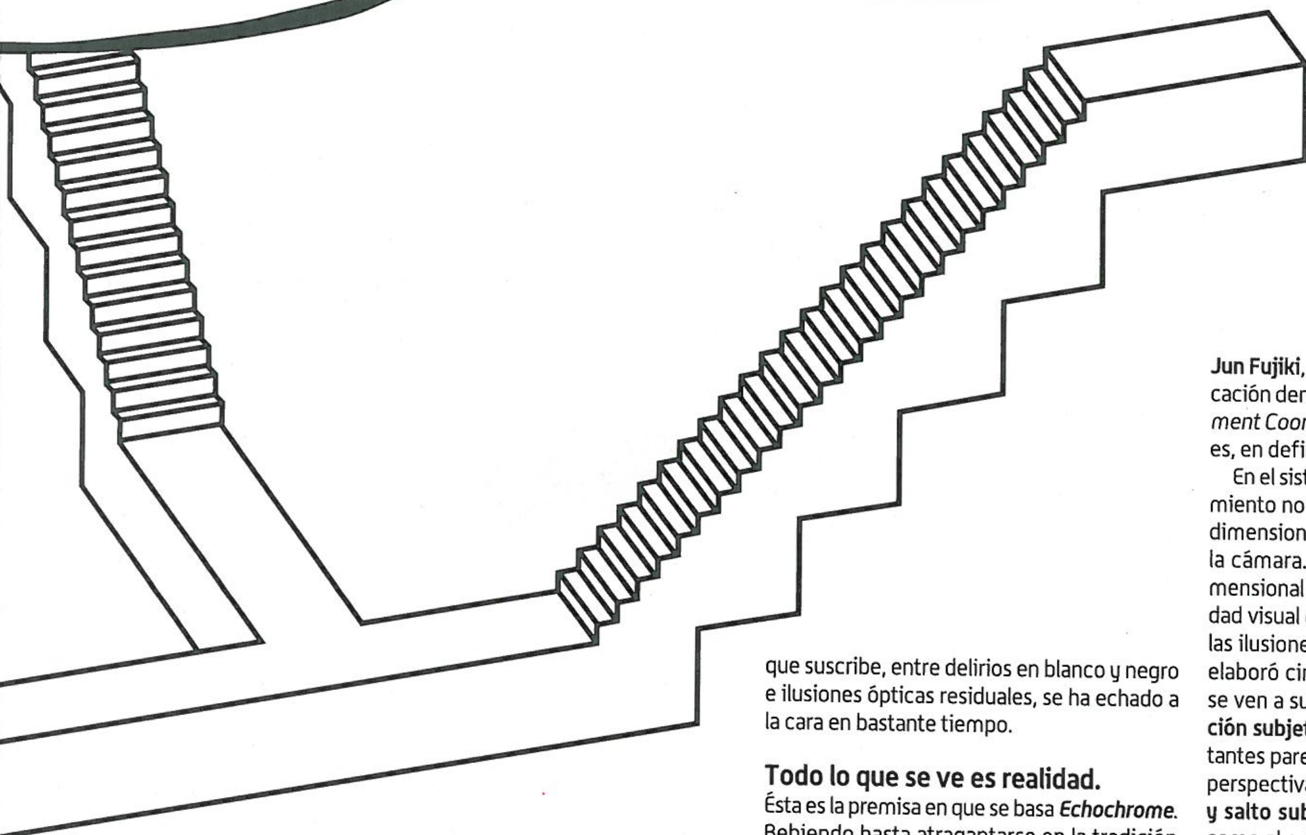

ech

PS3 • PSP

_STAN BY

ochrome

PROBABLEMENTE SERÁ INCOMPRENDIDO POR UNOS Y DESECHADO POR OTROS, POR SU DIFICULTAD Y HASTA INSALUBRIDAD. PERO CON TAN SÓLO UNAS POCAS HORAS ECHADAS CON ÉL, YA EMPEZAMOS A VISLUMBRAR UNA POSIBLE OBRA MAESTRA A REIVINDICAR.



El principal problema de ***Echochrome***, aparte de que llega a ser condenadamente difícil y obtuso, es que es capaz de producir cefalea a cualquier persona de espíritu débil, entre los que me incluyo. Principalmente, porque basa su desarrollo en unos mecanismos físicos y visuales esquivos, poco explorados y, bueno... mareantes. Y me temo que tanto lo uno como lo otro puede que le genere un buen puñado de detractores (¡cobardes!).

Pero ***Echochrome*** parece llamado a ser uno de los grandes, uno de esos juegos que en el futuro incluiríamos sacando pecho en nuestro **10 Sobre 10**. Un juego valiente, desde su mismo planteamiento a su diseño minimalista, condenadamente raro en sus principios más básicos y, en pocas palabras, uno de los retos intelectuales más puñeteros que este redactor que suscribe, entre delirios en blanco y negro e ilusiones ópticas residuales, se ha echado a la cara en bastante tiempo.

Todo lo que se ve es realidad.

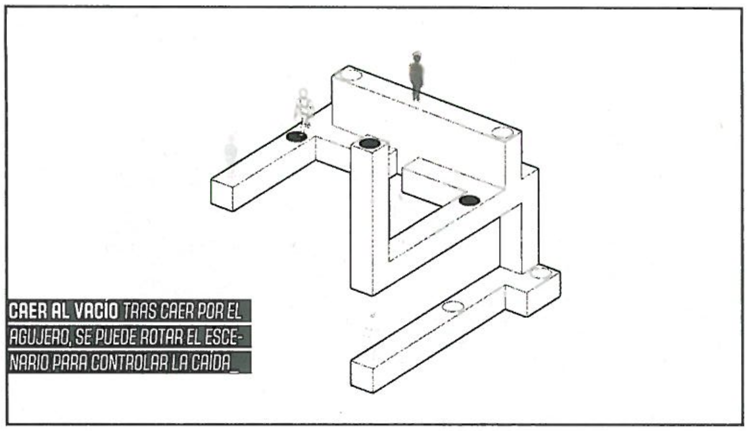
Ésta es la premisa en que se basa ***Echochrome***. Bebiendo hasta atragantarse en la tradición pictórica y más tarde matemática de las figuras imposibles (cultivada por nombres como **Reutersvärd**, **Escher** o **Penrose**), ***Echochrome*** parte del principio de que las ilusiones ópticas que crea la perspectiva en los sobrios escenarios que plantea son realidades físicas explotables. El ejemplo más simple es el del hueco entre dos piezas que, tapado visualmente por otro elemento, deja de existir.

Algo que probablemente no hubiera llegado hasta el mundo de los videojuegos de no ser por los estudios de un japonés llamado **Jun Fujiki**, quién desarrolló en 2006 una aplicación denominada *Object Locative Environment Coordinate System* (OLE System) y que es, en definitiva, el núcleo de ***Echochrome***.

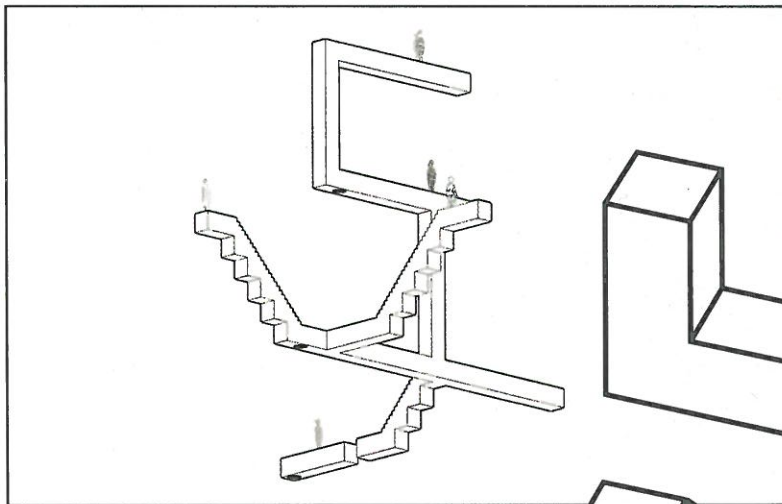
En el sistema de coordenadas OLE, el movimiento no sólo está determinado por las tres dimensiones, sino también por la posición de la cámara. De esta manera,el espacio tridimensional se somete también a la arbitrariedad visual de su proyección en un plano 2D y las ilusiones ópticas que esto provoca. **Fujiki** elaboró cinco reglas o ilusiones básicas que se ven a su vez aplicadas en el juego: **traslación subjetiva**, en la que dos superficies distantes parecen conectarse por capricho de la perspectiva, creando un camino viable; **caída y salto subjetivos**, en los que tanto al caer como al saltar, el sujeto aterriza en la superficie que visualmente esté debajo o encima, aunque las reglas de la perspectiva lo imposibilitaran físicamente; **y existencia y ausencia subjetivas**, en las que un objeto existe aunque no lo veamos (un paso sobre un abismo) o desaparece si lo tapamos (un agujero tapado por una columna). El resumen de todo esto es, precisamente, que todo lo que se ve en el sistema OLE y, por extensión, en ***Echochrome***, es «real»: si dos plataformas están alejadas físicamente con la cámara en una posición, pero al rotar ésta parecen conectar, es que efectivamente lo hacen y hay un camino que podemos usar.

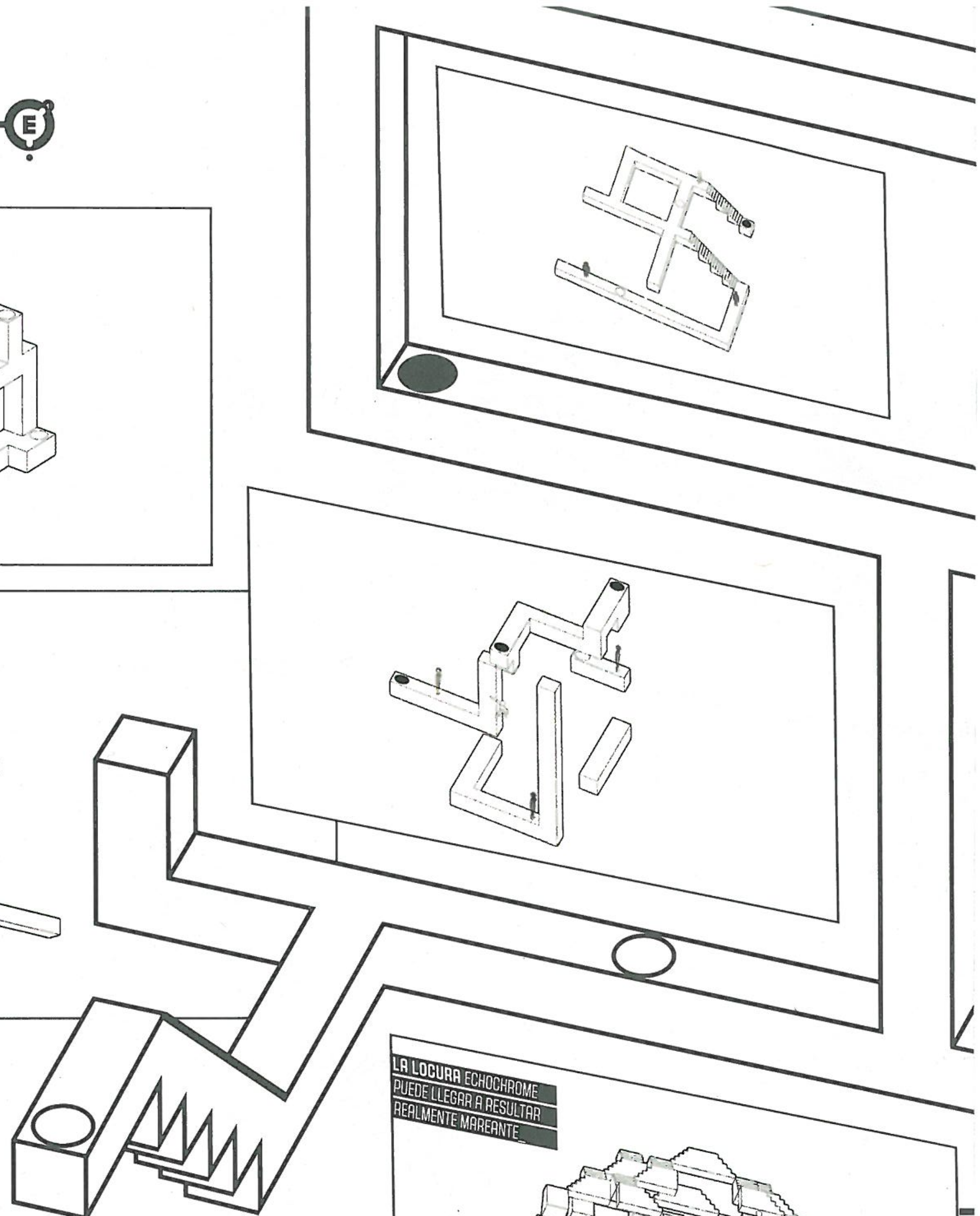
A partir de aquí, la mecánica de ***Echochrome*** es muy sencilla: en cada escenario, una especie de maniquí irá recorriendo el camino disponible que tenga por delante, siempre frontal- ➔

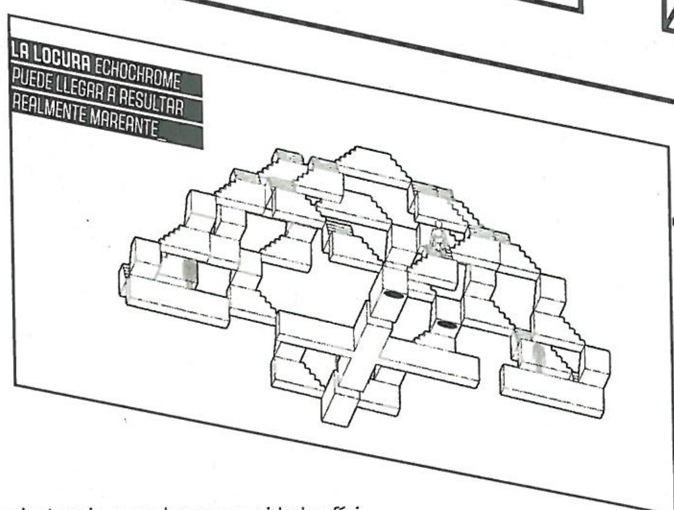
PUZLES ESCHERIANOS Y MANIPULACIÓN DE ILUSIONES ÓPTICAS



CAER AL VACÍO TRAS CAER POR EL AGUJERO, SE PUEDE ROTAR EL ESCENARIO PARA CONTROLAR LA CAÍDA_







LA LOCURA ECHOCHROME PUEDE LLEGAR A RESULTAR REALMENTE MAREANTE_

➲ mente (hasta que encuentre un obstáculo y cambie de dirección), y el jugador sólo podrá hacer rotar el escenario para ir creando caminos ilusorios y borrando obstáculos insalvables, conduciendo al maniquí hasta su objetivo. Dependiendo de la modalidad de juego, éste será o bien una serie de sombras de sí mismo que ir recolectando, o, complicando un poco la misma mecánica básica, habrá varias versiones del mismo maniquí, de movimiento independiente, que habrá que ir emparejando hasta que sólo quede una.

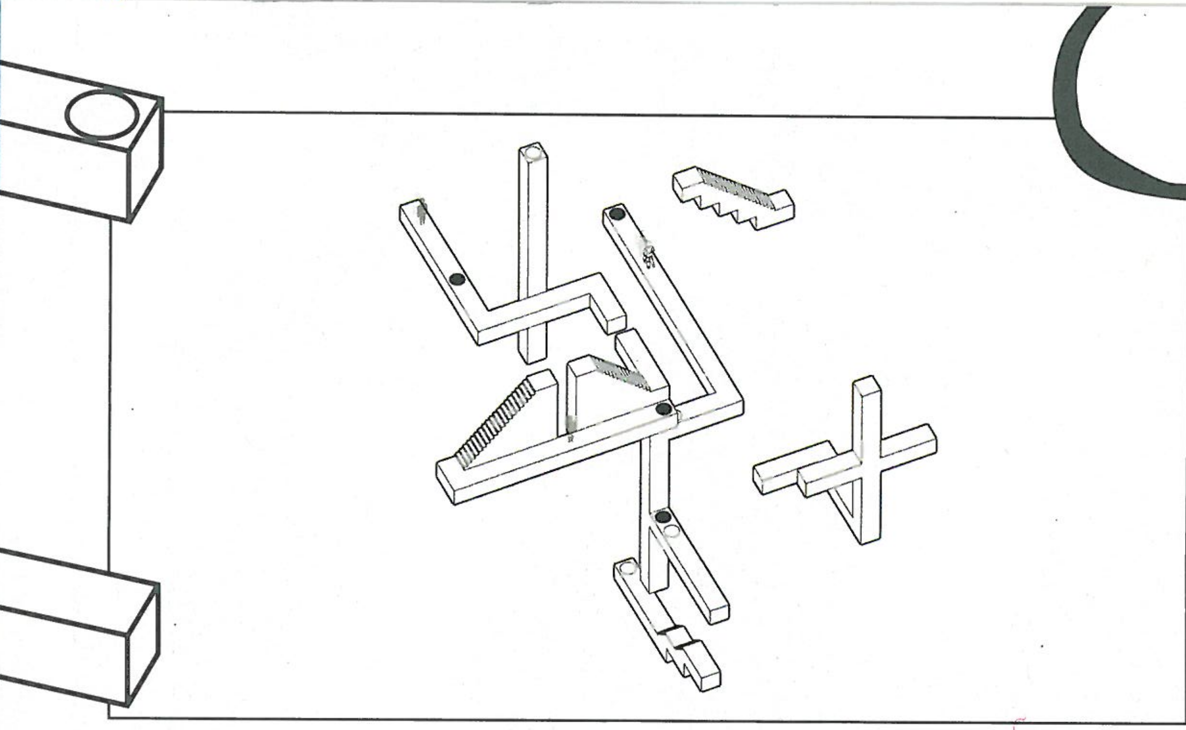
En el escenario, además de paredes (columnas), escaleras y superficies a diferentes alturas y distancias, existen unos puntos blancos que funcionan como resortes de salto, y otros negros que son agujeros por los que el maniquí cae al vacío, pudiéndose en ambos casos rotar el escenario con el personaje en el aire para que caiga donde mejor convenga. Un botón permite acelerar el paso del explorador autómata, y otro pausar la acción para meditar acerca de nuestro siguiente movimiento (muy práctico, además, para parar la acción en momentos críticos y poder realizar complicados movimientos con los muñecos quietos). Parece sencillo, ¿verdad?

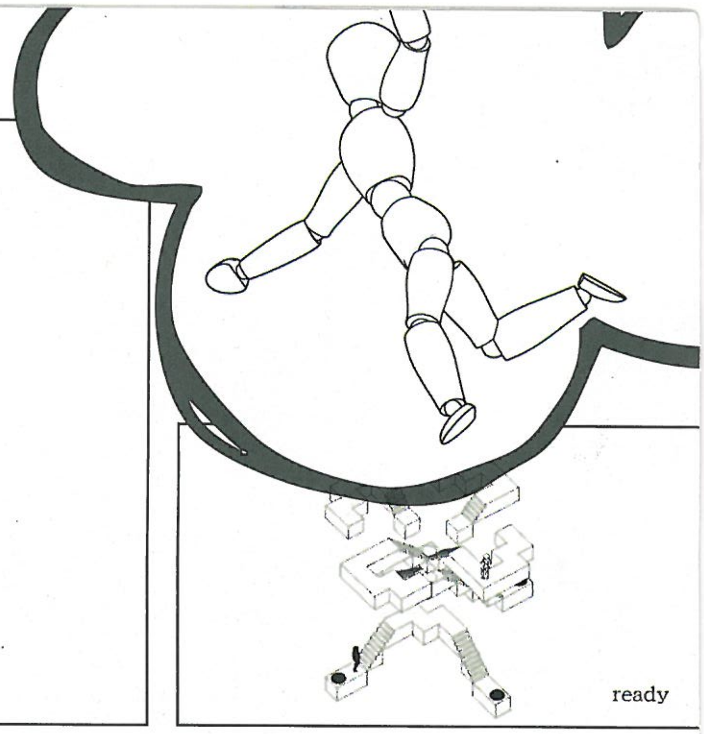
Percepción maleable

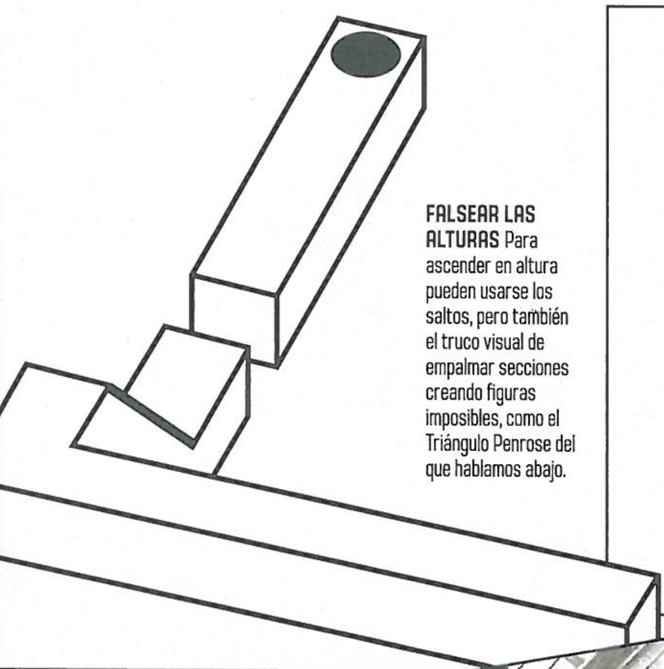
Dos cosas principalmente me tienen fascinado de ***Echochrome***: por un lado, el espeluznante diseño que hay detrás de cada escenario. Basta con ver unos cuantos ejemplos de las estructuras múltiples y complejas de muchos de ellos, más enrevesadas conforme se va progresando, para imaginar los cálculos, pruebas y quebraderos de cabeza que los desarrolladores han tenido que sufrir para que cada uno sea viable. El objetivo es resolver cada nivel en el menor tiempo posible y, por tanto, es asumible que existe una solución ideal. Pero las posibilidades realmente dependen de la propia creatividad y búsqueda del jugador. Y ello implica un trabajo de anticipación por parte de **Sony C.E. Studios Japan** ciertamente notable.

Más todavía teniendo en cuenta el otro objeto de mi fascinación: los mecanismos visuales detrás de la jugabilidad de ***Echochrome***, basada principalmente en el concepto de percepción multiestable. Esto es, la existencia de figuras ambiguas, que provocan al ser observadas reacciones espontáneas en su percepción, como cambios de orientación de su perspectiva. Es decir, que el juego está empujando al jugador a controlar un efecto óptico en parte incontrolable y, en última instancia, a explorar capacidades físicas poco explotadas (precisamente esto es lo que puede llegar a provocar jaquecas...). ***Echochrome*** permite múltiples pruebas y fallos, de manera que la solución por pura casualidad es posible. Pero saber qué se busca, o dicho de otro modo, buscar conscientemente la ilusión óptica, es vital. No se trata solo de entender su mecánica básica, sino de desarrollar una capacidad para la búsqueda del truco visual plenamente consciente.

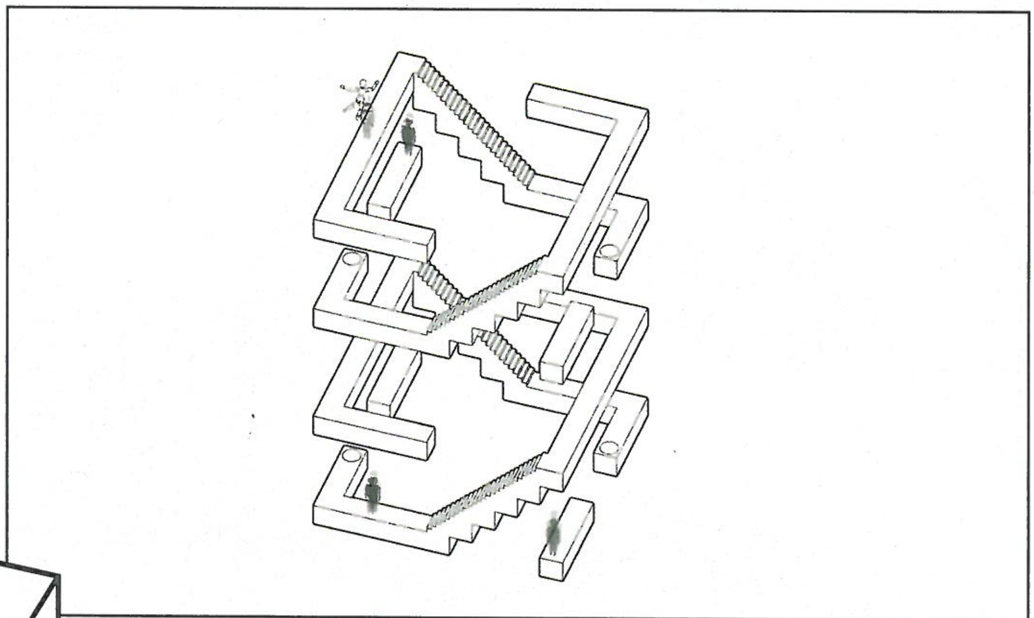
Puede que me falle la memoria, pero ningún juego ha intentado algo parecido. Y, de momento, parece que ***Echochrome*** no solo lo intenta, sino que lo consigue. ●

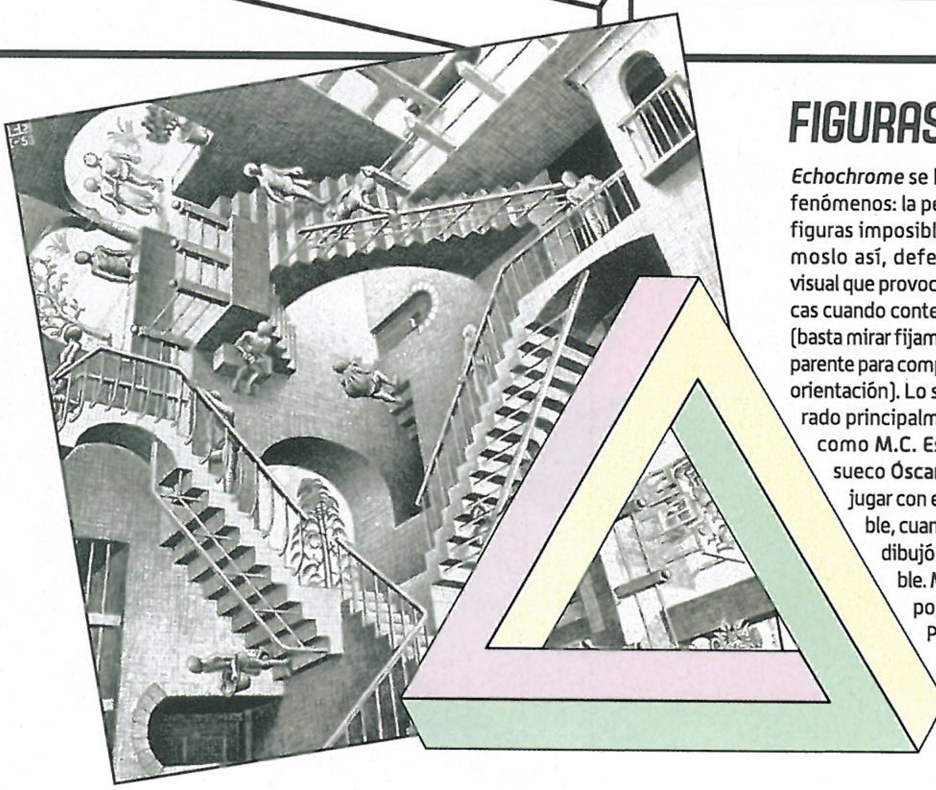






FALSEAR LAS ALTURAS Para ascender en altura pueden usarse los saltos, pero también el truco visual de empalmar secciones creando figuras imposibles, como el Triángulo Penrose del que hablamos abajo.





FIGURAS IMPOSIBLES, GEOMETRÍA LUNÁTICA

Echochrome se basa principalmente en dos fenómenos: la percepción multiestable y las figuras imposibles. Lo primero es un, digámoslo así, defecto de nuestra capacidad visual que provoca una serie de ilusiones ópticas cuando contemplamos objetos ambiguos (basta mirar fijamente un cubo vectorial transparente para comprobar el efecto de cambio de orientación). Lo segundo es un campo explorado principalmente por artistas pictóricos como **M.C. Escher**. Fue, no obstante, el sueco **Óscar Reutersvärd** el primero en jugar con el concepto de figura imposible, cuando, al parecer por casualidad, dibujó el llamado Triángulo Imposible. Más tarde pasaría a conocerse popularmente como Triángulo Penrose, debido al trabajo del matemático **Roger Penrose**, durante los años 50, investigando el mismo concepto. Reutersvärd, en cualquier caso, dibujó una cantidad ingente de figuras imposibles, cuya existencia sólo puede darse en un entorno bidimensional, pero que no pueden ser construidas en la realidad tridimensional, físicamente.

Sin embargo, es el trabajo del holandés **M.C. Escher** en torno a este tipo de figuras el más conocido, con litografías célebres como *Relativity*, o sus escaleras multigravitatorias, o *Ascending and Descending*, que presentaba una escalera infinita... un cuadrado imposible figurativo, en definitiva. A diferencia de **Reutersvärd**, **Escher** se alejó de la geometría pura, creando no sólo figuras, sino espacios y escenas, muchas veces habitadas por unos hombrecillos anónimos.

Escher y el concepto de figura imposible ha tenido una influencia notable en la cultura popular: desde la célebre escena final de *Dentro del Laberinto*, a referencias en series de televisión (*Los Simpson*, *Futurama*), cómics o videojuegos.



INTRAMUROS

LABERINTOS Y OTROS DESAFÍOS PARA RESOLVER DANDO UN PASEO

EL ROMPECABEZAS ESPACIAL: TAN INSEPARABLE DE LOS JUEGOS COMO EL GARRAFÓN DE LA RESACA. _KUN

Supuestamente arrinconados en su género y lugar, y con la condescendiente tontería que tantas veces toca escuchar de «ya pasaron de moda» o «buff, eso lo juega mi madre en el PC», los laberintos se reivindican en un triple frente: las redes de descarga, las portátiles y...

¿Y? Si esperaban la **Wii** o algún otro guiño casual, se equivocan. En esta vorágine retro que nos invade, el concepto de laberinto se salta a la torera el término o, más bien, lo utiliza como prefijo: retroalimentación. Mecánicas de antaño, juegos de hoy, pasados por el tamiz de gente que sí, jugó al *Comecocos* pero, desde entonces, algo hizo con su vida, y algo tiene que contar. Ahí tienen uno de los juegos del 2007, *Portal*. O el muy próximo *Echochrome*, joyita purista de la **PSN** y **PSP-PS3** directamente emparentada con las geografías imposibles de **Escher**, y que juega sin piedad con nuestra limitada percepción humana. O, a su peculiar manera y en el lado opuesto del espectro, *N+*, las aventuras en **XBLA** de un ninja diminuto y sus problemas para abrir puertas. Los laberintos como pasatiempo, amén de ser a los videojuegos algo así como el filo prehistórico de sílex a la motosierra, no es sólo que estén vigentes con títulos propios. Es que su fascinación enigmática nunca abandonó nuestras pantallas.

La Casa de Asterión

Verán: un laberinto es, por definición, un puzzle, una estructura espacial compleja que requiere de un poco de habilidad para encontrar la salida. Intencionadamente, las radiales y la M-30 no cuentan. Dicho así, esto sonará familiar: desde un *Gauntlet*, por ejemplo, hasta cualquier minijuego tontorrón de un *Big Brain Academy* con todos los derivados de uno y otro. Pero es que un laberinto es, también, una estructura enrevesada donde el objetivo no es encontrar la salida, sino perderse en sus recovecos apreciando lo bonito que es todo, y tal. Ya saben, esos jardines donde lo mismo te persigue **Jack Nicholson** que se lía Leon Kennedy a patadas con cofrades zombis en ***Resident Evil 4***. O, ya en harina, desde la simetría lineal de *Pac-Man* hasta cualquier pegatiros modelo «no te salgas de la ruta». Y, luego, claro, estaría ese primer final boss de la mitología: el Minotauro...

No es mi intención detenerme a explicar por qué el mito de Teseo y el Minotauro es, como cualquier mito, el videojuego primigenio (búsqueda, mapeado, enemigo), pero sí detenernos en su entorno: el Laberinto de Creta donde pasaba las veladas volviéndose loco, matando a gente y esperando la llegada del proverbial héroe... Aunque en nuestra mitología jugona nunca haya sido Teseo el asesino, y sí el Dios de la Guerra Kratos, o el nenaza Orfeo en el clásico *Battle of Olympus*, entre otros muchos. Es curioso lo de estos dos títulos, porque son las dos principales aproximaciones, cada una muy de su época, al problema de los laberintos -y los mapas, por consiguiente- en los videojuegos.

El de *Battle of Olympus* requiere paciencia, ensayo y error, y memorización del mapeado antes de acceder al monstruo y darle leña. Causa casi más canas lo primero que lo segundo. Sin embargo, en lo que respecta

GAUNTLET

El juego de Atari, reseñable como papá de todos los *Diablos*, cogió el concepto de laberinto (subsección *maze chase*, uséase, *Pac-Man* & Co.), supervitaminó sus componentes esenciales, y les añadió: un cronómetro chupavidas, un cooperativo de toma pan y moja, y varios *gimmicks* auditivos. El resultado, un sajarraja hiperbólico de cien niveles donde el tiempo y La Muerte persiguen a un jugador que cree buscar la salida. Pero sólo desciende más y más en un infierno tragamonedas, a través de llaves, paredes falsas, puertas, transportadores... En suma, de todos los elementos de los que *Gauntlet* dispone para, mapas en ristre, decirle al jugador que lo prueba lo mucho que le odia. Para que luego digan de relaciones disfuncionales.





MERCURY

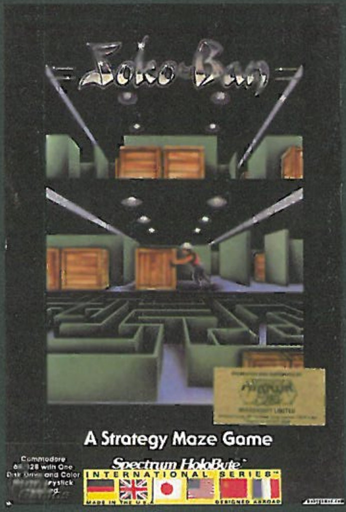
Una bola de mercurio, propensa a la licuefacción y demás efectos «cómo mola mi consola». Mapas lisérgicos de vibrante colorido (más aún en la secuela). Un mundo que gobernar al antojo del jugador. Un *hardware* que nunca existió. *Mercury*, de **Archer McLean** es todo eso, y más, pero si aparece aquí es por el cambio de enfoque que ilustra: tú no mueves la bola, mueves el mundo. Y, aunque esto lo hayan hecho muchos juegos (*LocoRoco* en la misma **PSP**, sin ir más lejos), todo el juego estaba pensado para usar el sensor de inclinación de la portátil de **Sony**. ¿Que no lo tienes? Claro, ni yo: es que no existe. El viejuno **McLean** (el de *International Karate*, entre otros) diseñó el juego movido por la nostalgia del *trackball* original de *Marble Madness* pero, pobre, **Sony** nunca sacó el cacharro en cuestión. Eso sí, el hombre anda todo contento con el uso del **wiimote** en **Mercury Meltdown Revolution**.





ETRIAN ODYSSEY

Heredero de los *Bard's Tale* y *Eye of The Beholders*, *Etrian Odyssey* parece pensado para crear lágrimas nostálgicas. A primera vista, es un reptamazmorras de escaso argumento, mucha batalla *Dragon Quest* y música del viejo *Yuzo Koshiro*. Un juego que sólo sería posible en **DS**: el lápiz y la pantalla táctil sirven para dibujar el mapa. No, no para anotar mapas ya hechos, a lo *Zelda DS*, sino para dibujar el laberinto. El juego secundario de delimitar lo explorado -algo que bordeaba la frustración en sus padres peceros- es gratificante en sí, aunque para ello haya que gastar turnos y más turnos en la obsesión nipona por la batalla aleatoria.



SOKO-BAN

El vecino culto de *Pac-Man*, ***Soko-Ban*** (el currito de almacén, en traducción libre), el jueguito de empujar cajas, tiene una historia de lo más curiosa. El juego lo concibió un nipón loco como *puzzle* normal de los que ir creando problemas (miles, existen literalmente miles de niveles), pero visto que era un poco difícil respetar las reglas (sólo empujar, sólo una caja cada vez, etc.) en un entorno físico, *habemus* videojuego. Pese a tener más de un cuarto de siglo, sigue tan vigente como el viejo *Pac-Man*, y tiene detrás toda una serie de estudios serios entre los expertos en computación e inteligencia artificial, debido a que es más o menos igual de complejo que el ajedrez. Cuidado, Sarah Connor: puede que el *Soko-Ban* sea la niñera de la próxima Skynet.

a Kratos, el muy calvo avanza a cadenazo limpio, barriendo el suelo con todo lo que se le pone por delante y guiado por la mano de los dioses -«es por aquí y luego por allá», le dicen los muy puñeteros- hasta la confrontación final. Luego, unas cretenses, y a por el próximo.

En el caso de Orfeo, el mapa es parte sustancial del juego, problema y solución, juez y parte. Como lo es en *Pac-Man*, en su hijastro *Rally X* y en todos los juegos de coches que de éste y de aquél vinieron, hasta culminar en dos citys, la Paradise de *Burnout* y la Liberty de *GTA IV*. El desplazamiento, libre o no, define el juego. Y, en otros tiempos, requería de forma imprescindible lápiz y papel: herencia rolera, lastre analógico.

Mientras, Kratos se limita a observar el paisaje mientras limpia las cuchillas del caos de sangre. Toda su interacción con el entorno es ir por donde puede, mover algo de vez en cuando, y romper un par de jarrones. Y lo mismo le pasa a los cazazombis, a Ryu Hayabusha y a cualquier **Bruce Willis** del píxel: la acción pide terreno, amigos. Con la excepción de cierto pegatiros macarra de nombre *Doom*, más enrevesado que diez *Gauntlet*.

EL LABERINTO DEL MINOTAURO SE LLAMA MINIMAPA EN LA ERA DE LOS JUEGOS EN TRES DIMENSIONES

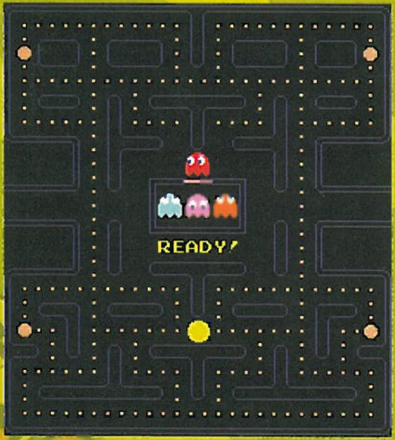
«Mira el minimapa»

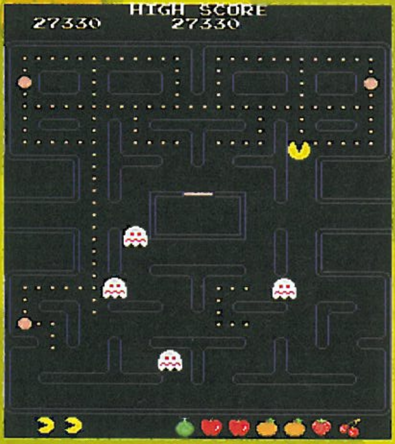
Desde que la tecnología nos obligó a volvernos tridimensionales hasta en el ocio, la queja más frecuente que oigo del jugador ocasional -«*¿por dónde voy ahora? por dónde me están dando?*»- siempre tiene la misma respuesta: el minimapa, el puñetero minimapa, el GPS, señor taxista. El 90% de los títulos actuales son 3D, sí, pero de aquella manera, que diría **Warren Spector**. Este dios del diseño tiene claro que la tridimensionalidad es un maquillaje. Que los mapas no se suelen pensar en tres dimensiones, sino meramente representarse como tales -y poner un par de enemigos a dos pisos de altura para justificarse-, de ahí el estupendo chiste que supone *Echochrome* y sus perspectivas falsas, riéndose a carcajadas de todo esto.

Menos mal que parece que eso se va arreglando (el citado *Portal* o *Crackdown* serían buenos ejemplos), pero sigue siendo muy gracioso comprobar que, a día de hoy, muchos juegos pueden pasarse de arriba abajo igno-

PAC-MAN

La mascota **Iwatani** es que vale tanto para un roto como para un descosido. No hay mes en el que no hablemos de él, y siempre con razón. En el tema que nos ocupa, *Pac-Man* es tan seminal (y actual: ahí está su reencarnación en el **Live!**) que sabe a poco señalar que creó su propio subgénero: los *maze chase* (persecución por laberintos), del que en esta misma página comentamos su puesta al día con motores. A su simetría voluntariosa, su inagotable impacto en la cultura pop de nuestros días, y su hipnótico waka-waka devorapíldoras, poco cabe añadir. Siempre será como el monolito de Kubrick: la sacudida fundacional. Y punto.







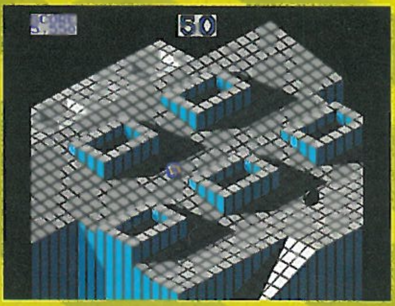
LEMMINGS

Y otro salto de concepto. Tenemos el elemento laberíntico/mapa plataformero, en el que los peligros acechan en un fuera de campo que sabemos mortal desde, por lo menos, *Super Mario*. Ahora bien, aquí no será la pericia del jugador el que salve a los bichejos, sino su capacidad para modificar el comportamiento de la masa: los tiernamente pixelados lemmings avanzan sí o sí, y su estupidez suicida sólo se evita asignándoles funciones. Este control indirecto provocó, allá por el 91, más de una blasfemia ante mapas pensados para torturar al jugador a golpe de muerte virtual.

BURNOUT PARADISE

Que a *Burnout* siempre le ha tirado el concepto *puzzle* y el travestismo de géneros, a pesar de tanta velocidad macarra y metal reventado en tiempo-torta es algo que ya sabíamos. Desde antes de que inventaran el *crash mode*: siempre hubo un deje de *Tetris* en ese esquivar de coches a triple turbo. Pero que iban a tirar algún día por el concepto *maze* no entraba en los sueños de nadie. De acuerdo que muchos juegos de carreras intentaron tirar por la vía de la ciudad abierta (los *Need for Speed* de los últimos años, los *Midnight Club* y su excelso papá *Midtown Madness*), pero ha tenido que ser *Paradise* el que nos recuerde que los tiempos de *Rally-X* aún no han pasado: son tantos los atajos, traviesas, callejones y demás, que el mapa se convierte en un laberinto por definición. La ciudad se convierte en una abstracción móvil en la que la búsqueda de la ruta eficaz es tan importante como el *takedown* a traición. Añádase multijugador cuasiperfecto y tenemos la pista de cómo serán los laberintos del futuro: frenéticos.







MARBLE MADNESS

Título creador del subgénero «por pelotas». Nacido en **Atari Games**, *Marble Madness* lleva la abstracción del *Pong* -que, al menos, pretendía ser algo real- a niveles de disco de **Frank Zappa**, planteando las peripecias de una bola en laberintos de desoladora ambientación seudopoligonal. Lo curioso es que *Marble Madness* tiene pocos niveles -fruto de su concepción arcade- y que el control del tema se llevaba mediante la misma *trackball* (una rueda de ratón tamaño Godzilla y en porretas, para entendernos) que ya habíamos visto en *Missile Command* y otros fósiles. La asociación es, cuando menos, desagradable y un tanto física para lo mucho que nos gusta lo virtual: ¿es la bola que tocamos en el arcade la misma que se mueve por la pantalla? La pregunta está sin respuesta desde casi el primer *port*: el *trackball* como periférico sólo tuvo una mínima aceptación en las consolas de **Atari**, y murió con ellas. Por lo demás, aunque hay voces que claman el retorno de la pelota en **Wii**, a la luz de los *Kororinpas* y *Monkey Ball* de turno, ya les digo que no será lo mismo. A no ser que a **Nintendo** les dé por hacer un *wiimote* esférico, o alguna nintendada por el estilo.

rando el caudal gráfico que hay en pantalla. Ya aprendimos con *Diablo* y sus niveles aleatorios que sólo tirando de ese laberinto icónico en miniatura basta y sobra (y que, en el caso de *Mario Kart* es para quitarse el sombrero: no es que lo sepan, es que reconocen que sin él y su detección de *power-ups*, no hay manera de ganar un multijugador). Tal vez por esto, ciertos juegos optan por desterrarlo así lloremos: es el caso de *Halo*, y su enrevesadísima Biblioteca, donde un mapa habría destrozado el nivel, y un *puzzle* habría sido un pecado.

A ritmo de *puzzle*

Ya ven que el laberinto como forma y como problema está presente en todos los videojuegos, más allá de su género, y que todavía puede aprenderse mucho de estos títulos. Porque el *maze tour* y el *maze chase*, los géneros principales de todo esto -resolver niveles, y perseguirse por ellos respectivamente- aún están aprendiendo. ¡Leches, si es que aún estamos aprendiendo de *Pac-Man*! Así que, acérquense a los juegos de puzzle de hoy, que son carne de mañana. Bien desde la estética, a la que la escasez de potencia en las portátiles obliga (caso de *Exit*, *Professor Layton* o *LocoRoco*), y la sencillez de la mecánica empuja.

O bien desde el control y otros intangibles. *Echochrome* habla de la perspectiva, que ya iba siendo hora en este mundo de 3D. *Kororinpa* o *Marble Blast* retoman, cada uno a su manera, el tema de la física, bebiendo del primigenio *Marble Madness*. Y cito la física en concreto, porque hubo un tiempo en el que todo el mundo pensaba que la física nunca saldría de ese género, si acaso en los coches y los simuladores. Y, vaya, a día de hoy tene- ➔

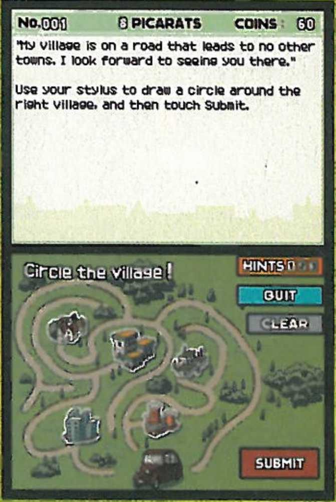
EXIT

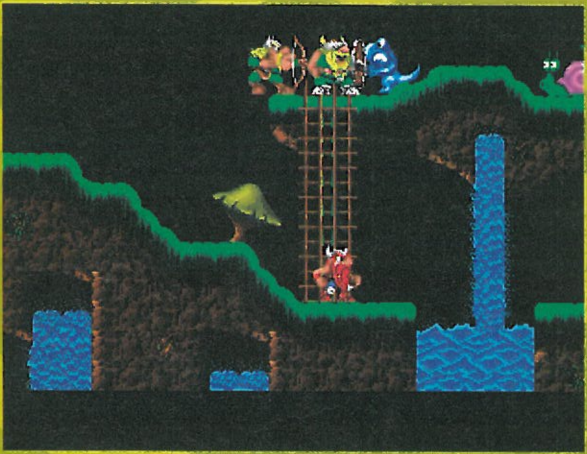
Taito nos demuestra dónde están los diseñadores de niveles del mundo: trabajando en la **PSP**. Más allá de la estética de claroscuro y línea rota que envuelve delicadamente el juego, *Exit* se excusa en un salvavidas chulapo de mascotero nombre (¡Mr. Esc, ahí es nada!) que rescata gente. Y así, a través de 100 -cien- niveles rebosantes de ingenio (y lastrado por unos personajes leeentos). Mataría por ver el *making of* de tanta mala leche neuronal vestida de tebeo de la *Cimoc* ochentera.



PROFESOR LAYTON

Tomando el minijuego con aroma **Miyazaki** por montera, ***El Profesor Layton y el Pueblo Curioso*** le da una vuelta de tuerca al concepto Touch Generations que tanto triunfa en DS. ¿El meollo? Pasatiempos de los de toda la vida camuflados como aventura de investigación, a golpe de cinemática encantadora y secundarios irritantes. Como anticipo de los rompecabezas, problemas y demás retos de revista *Quiz*, el juego se abre con un simple laberinto que es manifiesto de su mecánica: cualquier progreso, hasta superar la intro, requerirá rascarse un poco el cráneo.





LOST VIKINGS

¡Alienígenas! ¡Vikingos! ¡Un villano llamado Tomator! ¡El Mundo Absurdo! Ahora que andan perdidos en exprimir la teta *Warcraft*, convendría enseñarles a los muchachos de **Blizzard** las cafradas delirantes de las que eran capaces -y sí, ya sabemos que hacen cameo en el dichoso MMORPG-. Los vikingos perdidos debutaron en **Super NES** (y fueron porteados a media galaxia jugona) girando el concepto de *Lemmings* y obligando a superar niveles en el que tres nórdicos de pro recorrían naves espaciales, cavernas prehistóricas, pirámides, y el espectacular Mundo Absurdo. Todo muy retorcido, sí, pero,¿el mensaje? Pues cuál va a ser: la mecánica y el diseño de niveles salvan cualquier propuesta, por ridícula que sea. Amigos, esto eran *dungeons*, y no los de Azeroth.

BATTLE OF OLYMPUS

Clasicazo de la **NES** en el que la pobreza cromática del juego se convierte en pesadilla de lápiz y papel en mano al tocar Creta, cuyo laberinto encierra al Minotauro en una monstruosidad circular y repetitiva de 14 puertas. Si a primera vista, ***Battle of Olympus*** parecía un remedo de *Zelda II*, éste nivel lo desmiente: está claramente por encima de su inspiración. Y supone una rareza, por lo escaso de los laberintos con perspectiva lateral.



HALO

La Biblioteca es el nivel para un solo jugador más controvertido de la última década. El Jefe Maestro, remedo aquí de Dante y de Teseo, recorre un laberinto/infierno de angustiosa uniformidad arquitectónica y continuo asedio de masa orgánica. Entre fogonazo y láser, el Jefe y el jugador andan perdidos, agobiados, vulnerables y, finalmente hastiados de no saber cuándo acabará todo: como un juego de 8 bits, pero en una consola de ocho libras. El Monitor 343 hace de Virgilio demente y, Cortana, ay, nos falla como Ariadna, también por esa puñetera manía que tiene el Spartan de no tener un GPS en el casco. El nombre y desarrollo del nivel, por cierto, se refieren sin tapujos a **Borges**, si éste hubiera sido adicto a la serie B, claro.



mos a **LucasArts** presentando *Fracture* a la vuelta de la esquina. O el *In Bad Company* presumiendo de eso mismo: de juegos en los que la mecánica se basa en hacer trocitos el entorno, en modificar el laberinto. Mientras los de **Epic** presentan *Gears of War 2* presumiendo de un cubo blando y de paredes que se hacen trizas.

Y en cuanto al control, se hace inevitable hablar de la **Wii**, y de la devoción que **Nintendo** tiene hacia el mando, ayer y hoy. En **Xtreme** somos muy forofos de **Johnny Lee**, el gordito de **YouTube**, que con dos sensores, unas gafas y una pachorra envidiable, nos ha abierto las puertas del *wiimote* como futuro elemento de inmersión en la realidad virtual. Sin trabajar para **Nintendo**. ¿A qué no adivinan cuál es el primer entorno de estudio que desarrollará para continuar su investigación?

Exactamente ése, un laberinto, un simple *maze*, uno de esos géneros denostados que, curiosamente, tiene su representación en ese apocalipsis del juego ocasional que es *Wii Fit*. La báscula nintendera presenta, en su primer juego *gimmick*, un mini *Marble Madness* en el que hay que guiar a la pelota hasta el agujero. Con los pies. Casi seguramente, con los pies de nuestras madres, novias y abuelas.


3+
www.pegi.info
Touch! Generations
Nintendo
Wii Fit
Reps 2/10
Tonificación
Wii Fit: ¡Ejercicio y diversión para todos!
Wii Fit es una forma divertida de mantenerse en forma que toda la familia puede disfrutar, con más de 40 ejercicios divididos en 4 categorías diferentes. Por ejemplo, puedes quemar calorías y tonificar tus músculos con prácticas como "Flexiones y torsiones" o "Zancada frontal".
Wii Fit incluye la Wii Balance Board y funciona en equipo con la consola Wii ¡llevando un divertido programa de entrenamiento a tu salón! Márcate objetivos, aprende técnicas de experto y sigue tus progresos y los de los tuyos.
Wii Fit
=
Wii
Wii Fit
+
La consola Wii se vende por separado.
www.wii.com
© 2007 – 2008 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

LOS HÉROES de THQ

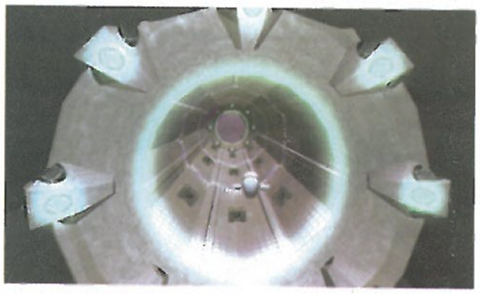
THQ Gamer's Day 2008

HASTA SAN FRANCISCO NOS FUIMOS PARA CONOCER TODAS LAS NOVEDADES DE LA COMPAÑÍA AMERICANA. NO SÓLO DE WWE VIVE EL HOMBRE... NI THQ. _CHIARAFAN









WALL-E

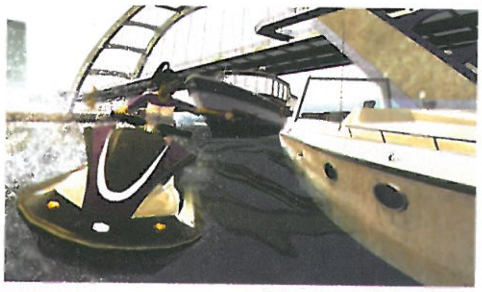
PS3 • XBOX 360 • WII • DS

Como no podía ser de otra manera, la próxima película de **Pixar** contará con su videojuego correspondiente en multitud de formatos. La historia del filme gira en torno a Wall-E, un pequeño y super-*cute* robotín que se queda en la Tierra compactando basura humana después de que los habitantes del planeta hayan decidido, en un futuro lejano, abandonarlo. Los creadores originales (**Heavy Iron Studios**, que ya cuentan con una amplia trayectoria adaptando películas de la **Disney**) han creado, como no podía ser de otro modo, un desarrollo que se basa en las plataformas y en las habilidades del pequeño ingenio mecánico. Éstas incluyen la posibilidad de crear cubos de basura para realizar multitud de tareas, activar otros ingenios electrónicos o saltar grandes distancias gracias a su movimiento de rebote.

Además, se han creado algunos niveles en los que deberás controlar a la compañera/interés amoroso de Wall-E, Eve, un robot de diseño más futurista (para su diseño se contó con el creador del iPod) que tendrá que protagonizar unos niveles de puro *shooter* casi sobre raíles. Por supuesto, el juego también contará con toneladas de material adicional de la película, fases destinadas al multijugador y demás parafernalia. Una interesante propuesta, sin duda basada en gran medida en el carisma de su robótico protagonista.

EL HÉROE

Wall-E, un pequeño robot que recoge toda la basura de la humanidad y a través de ella descubre, por ejemplo, los musicales de Broadway.



SAINTS ROW 2

PS3 • XBOX 360

Durante el próximo mes de agosto se pondrá a la venta la secuela de este título lanzado originalmente para **Xbox 360** y del que se rumoreó que habría versión para **PS3**, aunque al final los usuarios de la consola de **Sony** tendrán que conformarse con esta continuación...

Siguiendo con el estilo **GTA** que tan buenos resultados dio en la primera entrega, la ciudad de Stilwater sigue siendo el escenario de una guerra de bandas sin cuartel. Sólo que esta vez con una mayor selección de vehículos y armamento, así como con un sistema de apuntado más avanzado que en su predecesor.

EL HÉROE

Podrás diseñarlo tú mismo con su potente editor de personajes, con el que se pueden llegar a conseguir auténticos engendros humanos.



DESTROY ALL HUMANS: POTF

PS3 • XBOX 360

Protagonista de la saga lamentablemente conocida por algunos miembros de esta Redacción como *Destroy All The Humans*, Crypto hace acto de presencia en las consolas por cuarta vez (después del no muy bien acogido capítulo exclusivo para **Wii**) y se estrena en las de nueva generación.

En esta ocasión, el alienígena más socarrón desde Alf se traslada a los setenta, trayendo más destrucción en masa de las formas más variopintas, a lo largo de unas ciudades mucho más grandes y abiertas.

EL HÉROE

Crypto, nuestro extraterrestre preferido, que regresa a nuestro planeta para seguir causando el caos en forma de robo de cerebros.





DARKSIDERS: WRATH OF WAR

PS3 • XBOX 360

Para quien suscribe, se trató sin duda alguna de la estrella del *show*, aunque no se pudiera jugar a él. Los programadores de **Vigil Games**, responsables del proyecto, sí que lo hicieron (con la versión de **Xbox 360**, como no podía ser de otra manera) y nos permitieron disfrutar de varios niveles, interiores y exteriores, de lo que parece ser una brutal mezcla de *Diablo* y *Devil May Cry*.

Y es que el bíblico protagonista del juego no es otro que uno de los Jinetes del Apocalipsis, que tras una hecatombe mundial que acaba con toda la Humanidad, se ve inmerso en una guerra entre Ángeles y Demonios, aunque él en un principio no se vea alineado con ninguno de los dos bandos.

Exploración de ciudades y demás localizaciones derruidas, muchos elementos de RPG (pues el héroe contará con multitud de piezas de equipamiento diferentes, desde armaduras a espadas, pasando por armas de fuego de todo tipo) y, sobre todo, mucha acción. Durante la presentación fuimos testigos del enfrentamiento contra algunos enemigos finales realmente impresionantes, y también pudimos ver cómo el protagonista hacía uso de multitud de elementos del entorno (farolas, vehículos) para propinarles contundentes impactos. Además, como todo jinete que se precie, contará con su montura particular, un caballo de fuego que podrá invocar en cualquier momento.

Sobre esta citada montura tuvo lugar la última parte de la presentación, un combate en campo abierto contra una especie de gusano gigante, que el héroe despachó de forma muy expeditiva. Una rotunda combinación de acción y RPG que esperamos expectantes.

EL HÉROE

Wrath, uno de los cuatro Jinetes que aparecen en el Libro del Apocalipsis... o al menos una versión «hi-tech» del mismo.



DE BLOB
WII • DS

Ahora que incluso **Steven Spielberg** se apunta a la moda de crear juegos *casuales* para las consolas de **Nintendo,** llega esta original propuesta con el objetivo de hacerse un hueco en este competitivo y lucrativo segmento.

El protagonista es una especie de bola saltona que se erige como defensor del color y la diferencia frente a un régimen totalitario que esgrime el gris como bandera y elemento de supresión del espíritu del pueblo. Tu misión será colorear todos los entornos para devolverles la vida mientras acabas con las fuerzas del dictador.

EL HÉROE

Pues es algo así como una masa gelatinosa, a lo gelatina Royal, que puede adquirir cualquier color e inundar con él el escenario en cuestión.



BAJA
PS3 • XBOX 360

Parece que esta desértica región de América no es sólo el paraíso para surfistas y fiesteros, ya que sobre sus polvorientos caminos se disputan algunas de las pruebas de conducción todo-terreno más populares del planeta. Los programadores de **THQ** han decidido reflejarlo en un título que contará con la importante competencia de la segunda entrega de *MotorStorm* y también con el prometedor *Pure* de **Disney**. Por lo menos, en este *Baja* existe la posibilidad de conectar tres pantallas con sus tres respectivas consolas, para así tener una perspectiva mucho más amplia. Pero ¿acaso alguien tiene tres consolas iguales en su casa?

EL HÉROE

Vehículos de cuatro ruedas armados con unos amortiguadores capaces de soportar los saltos más comprometidos sin pasar por la ITV.







RED FACTION GUERRILLA
PS3 • XBOX 360

Hace ya algunos meses **THQ** anunció que estaba en proceso de resucitación de una de sus sagas más legendarias. Hubo apuestas de todo tipo, pero finalmente la cosa se ha decantado por *Red Faction*, aquel *shooter* en primera persona de la primera época de **PlayStation 2**, de gran recuerdo para el que escribe (entre otras cosas, eso sí, por la botella de vodka que incluía su *pack* de prensa).

Después llegó una secuela que pasó sin pena ni gloria, y ahora los chicos de **Volition** han decidido volver a la superficie de Marte para seguir contando la historia de los mineros, cincuenta años después de lo acaecido en el juego original.

Lo pimero que llama la atención es el cambio de perspectiva, ya que ahora controlaremos al héroe desde una vista en tercera persona. Otros elementos, sin embargo, siguen iguales, como por ejemplo la facultad de poder destruir casi todos los elementos del entorno de forma tremendamente realista y espectacular, que gracias a la potencia gráfica de las nuevas consolas alcanza unos niveles sorprendentes. Los diferentes tipos de vehículos a los que el héroe podrá encaramarse también cobrarán gran protagonismo, así como la modalidad multijugador.

EL HÉROE

Un minero marciano. Suponemos que, por el grado de cabreo que luce el sujeto, las condiciones de trabajo en el Planeta Rojo no deben de ser ideales...

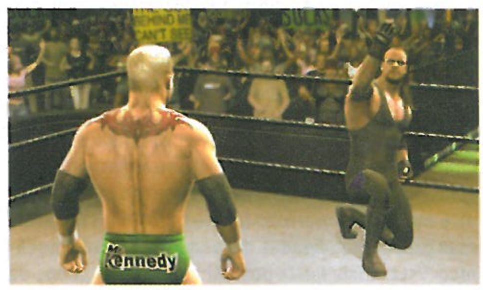
DEADLY CREATURES
WII

Los responsables de este curioso proyecto pretenden hacernos revivir en nuestra **Wii** aquellos combates de insectos que podíamos presenciar en nuestro jardín (allí en los Estados Unidos es que todo el mundo tiene jardín, claro). Así pues, se trata de un juego de acción en tercera persona en el que a través de los peculiares mandos de la **Wii** controlaremos a todo tipo de bichos reales, como arañas o escorpiones, en escenarios también extraídos de la realidad, como una gasolinera abandonada y tomada por la suciedad y las telarañas. Algo así como una versión oscura y violenta de la película *Bichos*, vaya, aunque destinada sólo a **Wii**.



EL HÉROE

En esta ocasión son varios y reproducen todo tipo de insectos de lo más peligroso, como bien indica el apropiado título del juego.



SMACKDOWN 2009
PS3 • XBOX 360 • WII • PS2 • DS

¿Qué podemos decir de esta popular y millonaria saga que no hayamos dicho ya? Pues que regresará este otoño, como de costumbre, con una corte de mastuerzos en alta definición dispuestos a repartir estopa a diestro y siniestro. El juego presentado en el *show* de San Francisco se encontraba aún en un temprano estado de gestación, así que no pudieron enseñarnos gran cosa. Pero sí que pudimos conocer el nuevo sistema de aprendizaje de golpes, mucho más profundo y complejo que el de anteriores entregas, y que te permitirá realizar casi cualquier maniobra que se te pase por la cabeza cuando te subas al ring.

EL HÉROE

John Cena, el Enterrador... y mogollón de personajes más, masculinos y femeninos, que reparten golpes pero no se hacen daño de verdad.

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**

DESCUENTO DE 5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3



PVP RECOMENDADO 89,95 €
SÓLO PARA xtreme
84,95 €



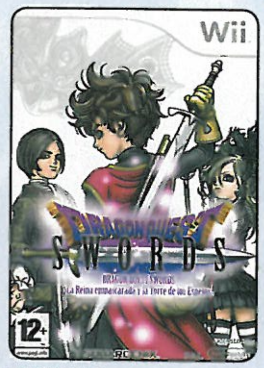
PVP RECOMENDADO 69,95 €
SÓLO PARA xtreme
64,95 €

PS2



PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme
54,95 €

WII



PVP RECOMENDADO 54,95 €
SÓLO PARA xtreme
49,95 €

XBOX 360



PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme
54,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

- TIME CRISIS 4 + PISTOLA G-CON 3 — ☐ AÑADIR AL PEDIDO
- EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR — ☐ AÑADIR AL PEDIDO
- RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA — ☐ AÑADIR AL PEDIDO
- DRAGON QUEST: SWORDS — ☐ AÑADIR AL PEDIDO
- IRON MAN — ☐ AÑADIR AL PEDIDO

NOMBRE | APELLIDOS
DIRECCIÓN | Nº | PISO
POBLACIÓN | CIUDAD | CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO | NIF | EMAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

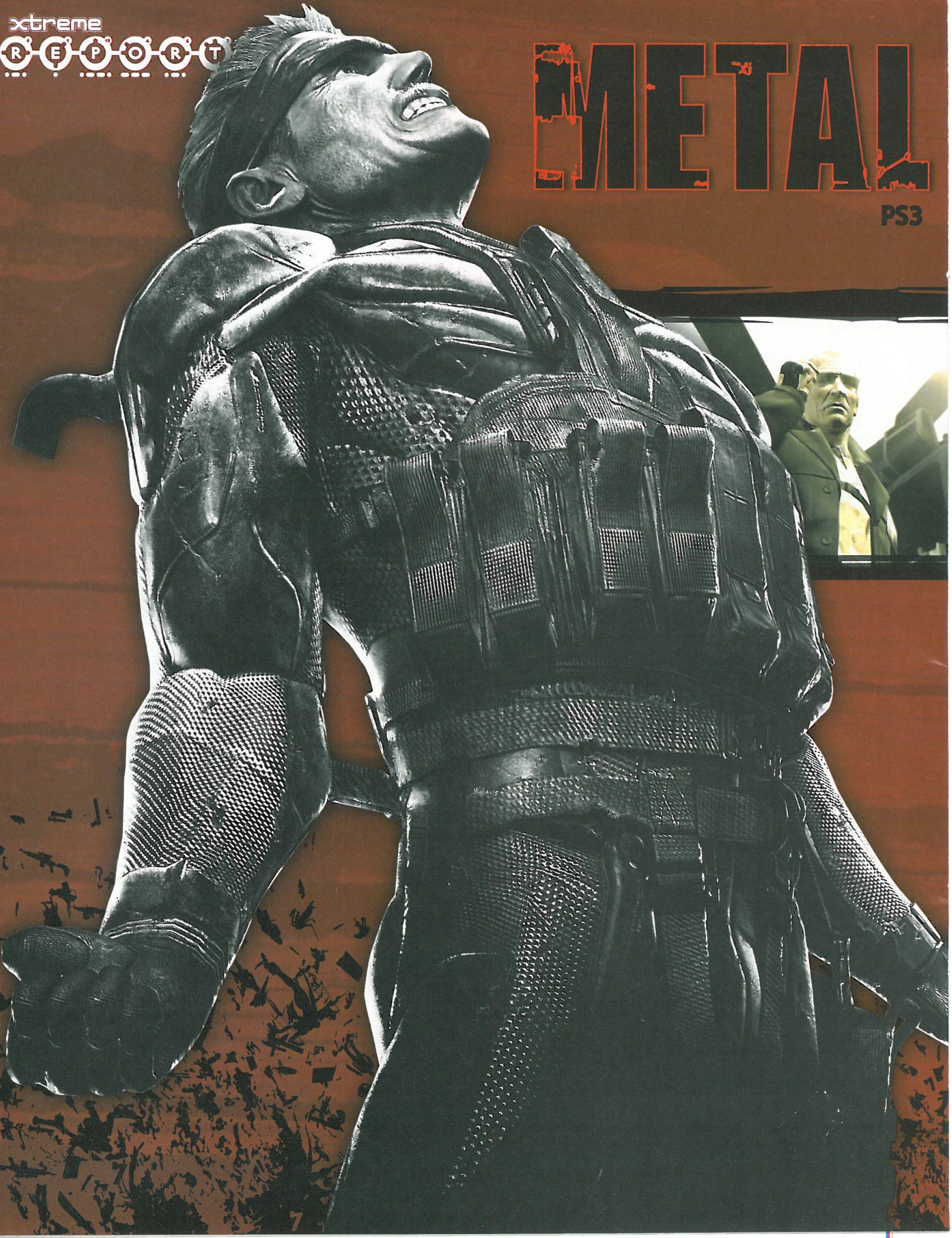
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MAYO DE 2008

SUPERJUEGOS xtreme GAME CENTRO MAIL

xtreme REPORT

METAL

PS3



GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS





A VECES, CUANDO LAS EXPECTATIVAS SON DEMASIADO ALTAS, LA DESILUSIÓN ES INEVITABLE. EL CHASCO TAMBIÉN ES POSIBLE CUANDO LA REALIDAD NO ES IGUAL A SU LEYENDA. PERO EN OCASIONES, OCURRE ALGO MAGISTRAL E INESPERADO... _BEN REILLY

Ahí va un análisis de una línea sobre ***Guns of the Patriots***: «el testamento perfecto». Una obra de amor dirigida a los verdaderos Patriotas, los jugadores de todo el mundo que han convertido la saga *Metal Gear Solid* en el mito que es hoy día. Por ellos, y para ellos, **Konami** organizó el *Bootcamp*, un evento íntimo reservado a 14 representantes de la prensa especializada mundial. Durante tres días, estos periodistas pudieron disfrutar a su gusto de la versión final del juego. Y mientras, **Kojima** y su equipo grabaron todas sus reacciones, con la misma expectación del que mira a alguien mientras abre un regalo muy especial. Aunque, sinceramente, este ambiente de anticipación no influyó en el resultado final. ***Guns of the Patriots*** resultaría igual de épico, emocionante e intenso incluso si lo jugásemos en un chamizo afgano.

Toma de contacto

Los primeros segundos de juego con ***Guns of the Patriots*** despiden una cálida familiaridad. Empezando por los cinco niveles de dificultad disponibles: Liquid Easy, Naked Normal, Solid Normal, Big Boss Hard y The Boss Extreme. Tras escoger, comienza la magia: el primer acto del juego, Liquid Sun, se desarrolla en Oriente Medio. Este nivel sirve como un planteamiento general para el jugador, quien se acostumbra a los movimientos de Snake. Antes decíamos que el juego es un tributo a los jugadores más fieles, pero que nadie se confíe pensando que conoce todos los movimientos de este héroe. Envejecido y con achaques, el exceso de acción puede pasar factura a Snake, factor representado por dos marcadores: Psyche Meter y Stress Meter. Snake sigue siendo un superviviente nato, pero la situación es muy distinta a la de anteriores juegos. Además de tener que sortear al enemigo recurriendo a tácticas de sigilo, a nuestro alrededor tiene lugar una guerra sin cuartel. Los soldados de la Private Military Company de Liquid Ocelot luchan contra la milicia local, con clara desventaja para los segundos. Las sensaciones que nos transmiten estos primeros minutos de juego son inmediatas: peligro, tensión, cierto desamparo, ganas de sobrevivir. Todo esto se eleva a la enésima potencia cuando entran en acción los GECKOs, enormes robots bípedos contra los que luchar es un suicidio.

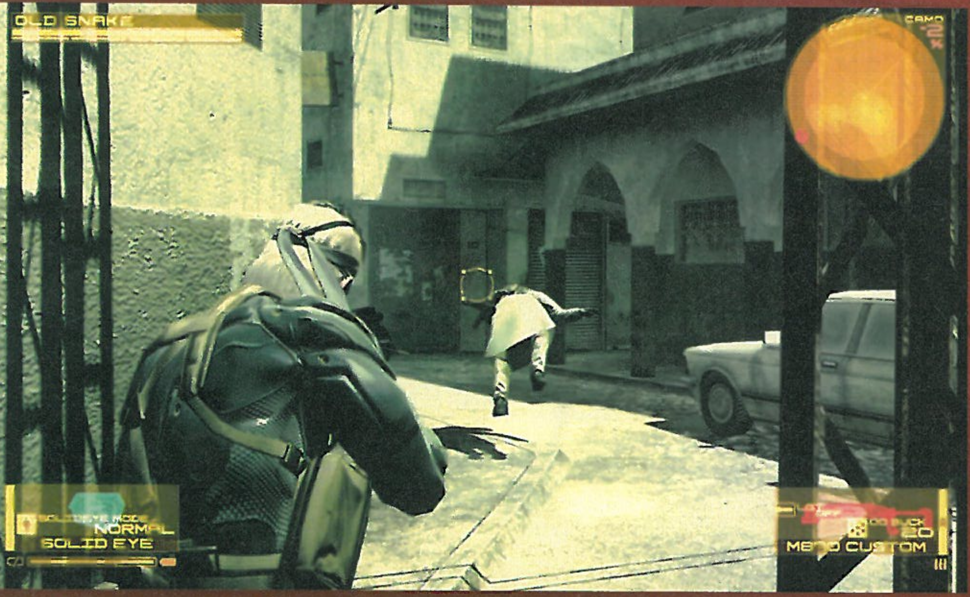
Entorno hostil

Cuando logramos acostumbrarnos al ruido y la furia, nos ponemos manos a la obra. Practicamos habilidades ya clásicas, como los movimientos de combate Close Quarters Combat (CQC), más depurados e intuitivos que en *MGS 3*. Son una herramienta fundamental para usar el sigilo como arma, pero la gran sorpresa la trae el nuevo camuflaje óptico, el Octocamo. Con sólo pegarnos a una superficie o tocarla, un suave pero llamativo efecto gráfico hace que nos fundamos con el entorno como un camaleón. Para reconocer el terreno contamos con el Metal Gear MK II, un pequeño robot que, cortesía de Otacon (sobra mencionar la emoción que produce su reaparición), permite desplegar un radar más amplio y localizar objetos y enemigos por medio del dispositivo Solid Eye. Pero, ¿cómo pasar desapercibidos en movimiento? Gracias a los disfraces de PMC y otros personajes. Con todo, burlar la inteligencia del enemigo no es nada fácil. Estos soldados reaccionan a la menor señal de que algo va mal.

Respuesta armada

Al principio del juego el conflicto nos inquietaba. Ahora sabemos desenvolvernos en él. Pero es hora de aprovecharlo en nuestro beneficio. Si acabamos con miembros de la PMC frente a soldados de las milicias rebeldes, estos nos echarán una mano como agradecimiento. Con un rastro de enemigos muertos a nuestro paso, ¿qué mejor que recoger sus armas? Suerte que en ***Guns of the Patriots*** no encontramos la limitación armamentística de anteriores entregas. Pese a que cada arma sólo funciona con su dueño correspondiente, ➔

EL AMBIENTE BÉLICO ES HIPER REAL, TANTO QUE LA CONFUSIÓN Y EL TEMOR SON LOS MISMOS QUE LOS DE UN CONFLICTO AUTÉNTICO.





PETANCA SNAKE PRACTICA EL DEPORTE REY ENTRE LA SENECTUD, PERO A SU MANERA_

EL MANÁ CAE DEL CIELO PARA TODOS LOS FANS: MGS 4 NO DEJA NI UN SOLO CABO SUELTO.

➲ podemos llevárselas a Drevin, un comerciante que hace de la ciudad su propia tienda clandestina. Este simpático mercachifle 'lava' las armas para que puedas usarlas, canjearlas por otras o mejorar las ya existentes, con seis parámetros aplicables a los 70 modelos disponibles. Casi nada...

Trallazo desde el pasado

Jugando a ***Guns of the Patriots*** tiene lugar una curiosa epifanía virtual. Seguramente, los seguidores de la saga han querido saber el destino de un personaje determinado de la saga, o la resolución de un conflicto poco claro. Es entonces cuando **Kojima** y su equipo traen las respuestas. Como si hubiesen espiado en las cabezas de todos los fans, los programadores responden a (leed atentamente) todas las incógnitas de la saga. Desde la reaparición de Meryl (flamante líder de los Rat Patrol), el paradero de la hija de Olga Gurlokovich, el crucial papel que juega Naomi Hunter... Y, sí, el destino de Solid Snake, un momento demasiado dramático y trascendente como para revelarlo aquí. **Kojima** se asegura de cubrir todas las bases, para lo que en cada secuencia se nos permite, con sólo pulsar un botón cuando se nos indique, acceder a momentos clave en la historia de *Metal Gear*. De ese modo se combina lo trepidante de estas escenas con la nostalgia que despiertan estos momentos.

Arte barroco

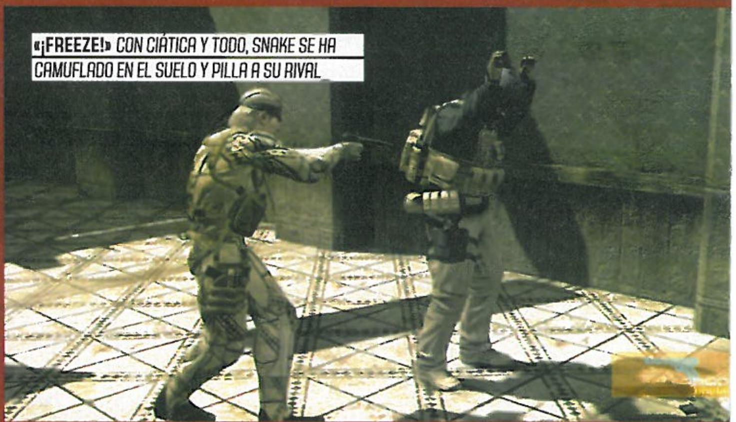
Cantar alabanzas sobre el apartado técnico de ***Guns of the Patriots*** es demasiado fácil. En este caso, es hasta irrespetuoso. No lo vamos a hacer por una sencilla razón: hay que dejar que el juego hable por sí mismo, que los hechos pesen más que las palabras o las imágenes estáticas. Con todo, queremos ofrecer algo mejor que la información fría: la impresión personal. El rubor de la mirada de Meryl. La emoción al ver a Raiden renacido. La simpatía ante el cansancio del rostro de Snake. Momentos impagables que requieren ser vividos para disfrutar de un broche de oro que hará historia en videojuegos. ⊙

LLEGA LA EXPLOSIÓN JUGABLE CON METAL GEAR ONLINE

Justo cuando pensábamos que el torbellino de *MGS 4* era demasiado, vino el **Tío Kojima** con dos tazas de caldo: el *Starter Pack* de *Metal Gear Online*. El juego combina los elementos de acción clásicos de la saga, así como los cambios introducidos en *Snake Eater*, con los nuevos elementos de esta cuarta entrega. Para empezar contamos con un editor de personajes, para que nuestro soldado sea tan reconocible como deseemos. Por último, disponemos de cuatro ranuras o *slots* para equiparnos con las habilidades que más se ajusten a nuestros gustos: experto en CQC, puntería, habilidad con trampas... A partir de ahí, comienza la fiesta. Cada Modo de juego ofrece alicientes irresistibles, desde la tensión de los combates Deathmatch a la perfecta coordinación de nuestro equipo en el modo Team. El sistema de nanomáquinas de estos soldados permite compartir información entre aliados. Y si lo hackeamos, averiguamos la posición del enemigo y sus armas. La libertad de acción es absoluta, tanto con las habilidades a nuestra disposición (las mismas de Snake en *MGS4*) a los elementos del escenario. Y sí: la catapulta es la leche.







«¡FREEZE!» CON CIÁTICA Y TODO, SNAKE SE HA CAMUFLADO EN EL SUELO Y PILLA A SU RIVAL_







¡CORRE A BUSCAR
LA NUEVA REVISTA
CARTOON NETWORK!
CN
CARTOON NETWORK
REGALO: TIRABOLAS DE AGUA
MIKA, NOTAS DE CARAMELO
COMIC BEN 10
GANA PASTA CON ED, EDD & EDDY
OPERACIÓN: PRIMAVERA
3,95 euros.
Nº 84 Mayo 2008
LIBROS PASATIEMPOS PÓSTER
REPORTAJES CHISTES CONCURSOS
Y MUCHO MÁS...
¡REGALO!
TIRABOLAS
DE AGUA
+ 25 GLOBOS DE AGUA
¡TODO POR SÓLO!
3,95 €
CARTOON NETWORK
™ & © 2008 Cartoon Network
Es una publicación de
GRUPO ZETA



COLGADOS AQUI TIENEN A LOS CLONES LEGO DE HARRISON FORD Y ALFRED MOLINA

LEGO INDIANA JONES

LA TRILOGÍA ORIGINAL

LUCASARTS Y TRAVELLER'S TALES TRASLADAN LA MECÁNICA DE LOS LEGO STAR WARS AL UNIVERSO DE LAS TRES PELÍCULAS DE INDIANA JONES. ¿LOGRARÁN REPETIR EL ÉXITO? LA VERSIÓN BETA QUE HA LLEGADO A NUESTRAS MANOS PARECE GARANTIZARLO...

_NEMESIS

PS3 • XBOX 360 • PS2 • PSP • DS • WII



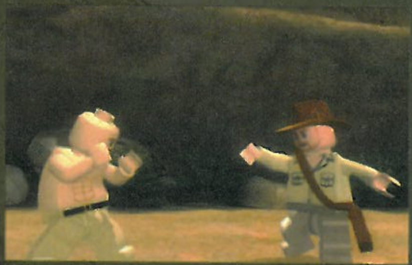


¡¡¡AZÓTAME, TIGRE!!!
EL LÁTIGO, ICONO DE INDIANA, Y GADGET ERÓTICO DE JOHN TONES_

















DE LAS PELÍCULAS AL BLOQUE DE PLÁSTICO

De acuerdo, verás esta misma comparación en revistas de todo el mundo (aunque ninguna con la calidad, el talento y el morro de **Xtreme**), pero es imposible no resistirse a la tentación de enfrentar las secuencias de las películas de **Spielberg** con su recreación Made In Lego. El numerito musical de *El Templo Maldito*, la huida de la piedra rodante o la pelea contra el Maciste germánico de *En Busca del Arca Perdida*... Como ya sucedía con los *Lego Star Wars*, este juego va directo a las retinas de los mitómanos de los *films* originales. Con sólo ver estas pantallas uno ya se pone húmedo...

Este va a ser el año del Doctor Jones, sin ninguna duda. El 22 de Mayo se estrena en los cines *Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal* y se pone fin a casi dos décadas de sequía, en los que la popularidad del personaje interpretado por **Harrison Ford** no ha descendido ni un ápice, gracias en parte a los múltiples videojuegos comercializados por **LucasArts**.

La última jugada de la compañía de **George Lucas** estaba cantada: viendo el fenómeno en que se ha convertido *Lego Star Wars* (tanto en videojuego como en la gama de juguetes), no han dudado en reclutar al mismo equipo (**Traveller's Tales**) para recrear idéntica mecánica, pero trasladada a la trilogía de Indiana Jones. El resultado no por previsible deja de ser sobresaliente. La beta de **PlayStation 3** que ha llegado a nuestras manos vuelve a demostrarnos que la combinación de jugabilidad, exploración y guiños a los fans sigue siendo infalible. No éramos capaces de probar sólo un nivel, necesitábamos avanzar más y más, película tras película, aunque al juego aun le quedan algunos meses de desarrollo y muchos *bugs* que subsanar.

Mi nombre es Jones, Indiana Jones

Dado que ya contaban con la fórmula para el éxito, el único reto que debían afrontar en **Traveller's Tales** era aportar la profundidad necesaria al juego. A diferencia del universo *Star Wars*, que cuenta con cientos de personajes fácilmente reconocibles por los fans de la saga, la trilogía cinematográfica de Indiana Jones siempre se ha centrado en el héroe protagonista. Cuenta con algunos secundarios (Henry Jones, Marcus Brody, Sallah, Tapón...), pero no alcanzan ni de lejos la cifra ni el impacto popular de la tropa de *Star Wars*. Aun así, en ***Lego Indiana Jones: La Trilogía Original*** se las han ingeniado para dotar a los personajes de habilidades especiales. No hay posibilidad de utilizar la Fuerza, ni hay robots ni cazarecompensas que abran puertas innacesibles, pero Indiana cuenta con un látigo que le permite columpiarse y accionar resortes especiales, los seguidores del culto Thugge pueden invocar estatuas repartidas por los escenarios de las tres películas, los personajes femeninos tienen una mayor capacidad de salto e incluso Tapón puede colarse por respidaderos, como hacían el pequeño Anakin o los Ewok en *Lego Star Wars*.



¡JERÓNIMO! EL LÁTIGO PERMITE LLEGAR DONDE OTROS PERSONAJES NO ALCANZAN











EL DOCTOR JONES Y LA DS

Traveller's Tales ha vuelto a confiar en **GT Fusion** (autores del último *Lego SW*) para desarrollar la versión DS de ***Lego Indiana Jones***. Por lo que muestran estas pantallas, parece que han hecho un gran trabajo con los gráficos. Además, han prometido que utilizaremos la pantalla táctil para accionar el látigo e incluso el micro de la consola.



El juego recrea (con ciertas libertades, para beneficio de la longitud de la aventura) las tres primeras películas de Indiana Jones, aunque es pronto para saber si se han decidido a incorporar alguna secuencia, a modo de bonus, de la nueva película. Desde la visita al templo de los Hovitos (con la memorable persecución de la piedra gigante) al Santo Grial, tendrás ocasión de revisitar escenas recordadas por todos, de enfrentarte al canalla de Belloq y, por supuesto, revivir la carrera de vagonetas de *El Templo Maldito*. Todo ello bajo el *look* **Lego** y con multitud de guiños para los fans.

LA MECÁNICA DE ALGUNOS PUZZLES Y EL USO DE VEHÍCULOS ES MUCHO MÁS DIVERTIDA POR PAREJAS

De vuelta a la universidad

Una vez superada la primera fase, es posible continuar la aventura o regresar a la Universidad Barnett, donde imparte sus clases Jones. Este edificio cumple las mismas funciones que la taberna de Mos Eisley en los *Lego Star Wars*. Allí podrás comprar nuevos personajes, diseñar tu propio héroe, visitar una galería donde están dispuestos los restos arqueológicos que vayas encontrando, introducir *passwords*, comprar trucos, ver vídeos de secuencias anteriores y saltar a las otras dos películas de Indiana Jones. Como ya sucedía en los *Lego Star Wars*, lo más divertido de ***Lego Indiana Jones*** es revisitar en Modo Libre los niveles ya superados, y utilizar otros personajes para desbloquear nuevos caminos y todo tipo de secretos (por ejemplo, usar al padre de Indiana en los escenarios de *En Busca del Arca Perdida*). Y dado que aquí ya no hay Jedis, la clave para avanzar en los niveles no sólo reside en explotar las habilidades de cada personaje...sino en utilizar determinados objetos. Esto, que supone una auténtica novedad en las licencias **Lego** de **Traveller's Tales**, te obligará a localizar una llave inglesa para poner en marcha distintas





JODIDO GABACHO EL TAIMADO BELLOQ NO PODÍA FALTAR EN ESTE JUEGO. MIRA QUE ES PERRO_

LA CLAVE PARA AVANZAR EN LOS NIVELES NO SÓLO RESIDE EN EXPLOTAR LAS HABILIDADES DE CADA PERSONAJE, SINO EN UTILIZAR DETERMINADOS OBJETOS. TODA UNA NOVEDAD EN UN LEGO.



TOTALMENTE COLGADA TENDRÁS QUE CAMBIAR DE UN PERSONAJE A OTRO PARA ACCIONAR DETERMINADOS PUZZLES_

maquinarias (a menos de que lleves contigo a Jock, el mecánico), o a recoger antorchas con las que prender fuego a la dinamita. Por supuesto, tendrás que recoger y montar piezas Lego a mano, y podrás saltar de un personaje a otro en todo momento. Algo realmente útil para los jugadores solitarios, ya que ***Lego Indiana Jones***, como ya sucedía con las entregas de *Star Wars*, ha sido diseñado para que sea mucho más divertido en compañía de otro jugador. No es que la experiencia en solitario sea aburrida, ni mucho menos, pero la mecánica de algunos *puzzles* y el uso de vehículos son mucho más divertidas por parejas. Esa fue la clave para el tremendo éxito de los *Lego Star Wars* entre el público *casual*, como muy posiblemente también sucederá con este ***Indiana Jones***.

Los mitómanos disfrutarán, la chavalería se lo pasará en grande, los *hardcore gamers* quemarán más de veinte horas en busca del mas mínimo secreto y nosotros entusiasmados con el juego dando palmas con las orejas... salvo por dos detalles: la desaparición de todo tipo de simbología nazi en los enemigos (por aquello de ser políticamente correctos hasta la náusea), y el retraso del otro juego de Indiana Jones. Verle en formato **Lego** nos mola, pero queremos verle ¡ya!, con el rostro de **Harrison Ford**, y repartiendo estopa sobre enemigos animados con la tecnología Euphoria.

Y PRONTO... LEGO BATMAN

Tras adquirir **Traveller's Tales** por una pasta gansa (se rumorea que soltaron 200 millones de libras), **Warner Bros.** lo tuvo muy clarito a la hora de encargarles su siguiente trabajo: *Lego Batman*. De momento, sólo se ha podido ver un vídeo y algunas pantallas, que dejan patente que la mecánica será idéntica a los *Lego Star Wars*, pero trasladando la acción a Gotham City. Prepárate para enfrentarte antes de fin de año al Joker, Dos Caras, Harley Quinn y el Pingüino, todos gloriosamente cuadrados.







_BEN REILLY

E.F.A.Q.D.F.F.
(El FAQ definitivo de Final Fantasy)

QUIEN DA PRIMERO, DA DOS VECES. CON LA INMINENTE LLEGADA DE CRISIS CORE PARA PSP, Y FUTUROS REMAKES DE LAS PRIMERAS ENTREGAS PARA DS, ES EL MOMENTO PRECISO PARA RESPONDER LAS DUDAS ESENCIALES SOBRE FINAL FANTASY. PREPARAOS PARA VEINTIDÓS RESPUESTAS MALICIOSAS Y VITRIÓLICAS SOBRE LA SAGA QUE SIRVE COMO REFERENTE UNIVERSAL EN EL ROL CONSOLERO.

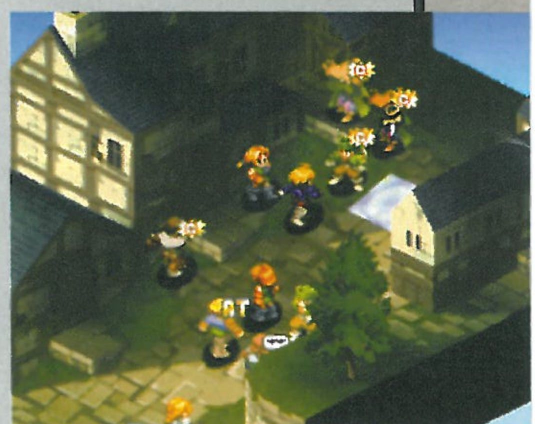


1 ¿Cuándo hará oficial Square Enix que planea un remake de *Final Fantasy VII* para PlayStation 3?

Recapitulemos. En el **E3** de 2005, **Square Enix** muestra una demo realizada por **Yoshinori Kitase** y su equipo en apenas mes y medio. Sin aprovechar del todo la potencia de **PS3**, la demostración ofrecía un Cloud de aspecto hiperrealista, émulo de su versión en ***Advent Children***. Hábil estratagema de la compañía que, con este globo sonda, comprobó que seguía teniendo a los fans en el bolsillo. Después vendría **Kaz Hirai** y disimularía como una novia caprichosa, dejando pistas para después negarlas. Lo que sabemos es que, pese al desembolso, un *remake* de ***Final Fantasy VII*** es un negocio redondo que **Square Enix** no pasará por alto... aunque quizás espere unos años más.

2 ¿*Final Fantasy* «normal» o *Tactics*?

¿A quién quieres más, a mamá o a papá? Por sorprendente que parezca, ***Tactics*** ofrece un concepto de juego superior a la saga madre, si nos centramos al menos en la primera entrega de la serie, para **PSone**. La diversión es más directa, el desarrollo es inmersivo y, a falta de despliegue gráfico, los personajes son dibujados con trazos muy precisos a través de un argumento soberbio. ***Tactics*** *Rulez.*







3 ¿Van a desaparecer los turnos y los combates aleatorios, en favor de una *casualización* de la saga?

Sinceramente, la mecánica de dar dos pasos, que se quiebre la pantalla y entrar en combate, remite a tiempos más farragosos y disipados.

Nadie echa de menos los combates aleatorios, y es cierto que la saga se ha escorado hacia la acción más directa, con juegos como ***Dirge of Cerberus***, ***Crisis Core*** o el futuro ***Final Fantasy XIII***. Pero ahí está ***Final Fantasy XII***. Los combates son en tiempo real, pero las posibilidades que podemos desplegar en batalla quedan muy lejos del perfil del jugador *casual*. Estemos tranquilos.



4

Dada su expansión a todas las consolas, ¿llegará *Final Fantasy* a Xbox 360?

Probablemente se deba al apoyo que **Microsoft** ha brindado a **Mistwalker**, pero lo cierto es que **Hironobu Sakaguchi** mantiene su apoyo hacia **Xbox 360**. Si por él fuera, la competencia no sería tal y lanzaría un ***Final Fantasy*** de forma simultánea para **PS3** y **360**.

La realidad puede ser otra. **Sony** no está por la labor de ceder una de sus escasas exclusivas, y es poco probable que veamos ***Final Fantasy XIII*** en **Xbox 360**. Pese a todo, los disparatados costes de producción de un ***Final*** hacen suponer que los lanzamientos multiplataforma serán una opción de futuro en la saga.



5

¿A qué se debe la sobreexplotación que está sufriendo *Final Fantasy VII*?

Al dinero, dicho mal y pronto. **Square** todavía se resiente del batacazo que se diera con *The Spirits Within*, su Titanic particular en el mundo del cine. Desde su fusión con **Enix** es preciso amortizar al máximo los productos, así como promover una tendencia alcista en el año fiscal. Eso sin tener en cuenta que el binomio de ***Final Fantasy XIII*** es un pozo sin fondo en términos de presupuesto.

El aniversario de ***Final Fantasy VII*** ha servido como excusa para sacar una serie de productos a su sombra, de los cuales tan sólo ***Advent Children*** y ***Crisis Core*** sirven como homenaje al juego original. En **Square Enix** son muy conscientes del lugar que la séptima entrega ocupa en los corazones de los jugadores. Por tanto, y por crudo que parezca, exprimirán esta vaca hasta que sólo les quede un cartucho: el *remake* de ***Final Fantasy VII***.



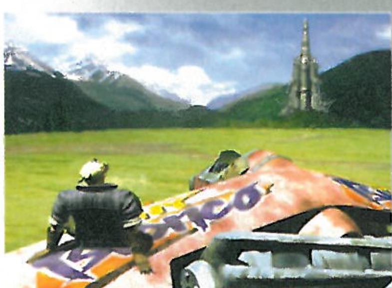
6 ¿Por qué fue un fracaso absoluto la espectacular película de *Final Fantasy: The Spirits Within*?

Por el flipe de *Hironobu Sakaguchi*. La oportunidad de pasar a la historia, con la primera película de animación 3D con protagonistas humanos (en lugar de coches, ratas o diafragmas parlanchines) fue totalmente desaprovechada. Los fans de *Final Fantasy* contemplaron estupefactos un film que sólo tenía en común con la saga el título, y algún guiño descafeinado, mientras que los neófitos tenían que lidiar con un plomizo argumento, lastrado por las ínfulas místico-ecológicas del guión.

The Spirits Within se hundió en la taquilla, suponiendo pérdidas de 130 millones de dólares para **Sony**. La fusión entre **Square** y **Enix** se retrasó ante el resultado catastrófico del film. El furor por las secuelas que tiene hoy día la compañía responde en buena medida a este fracaso, por el que **Square** ha pedido perdón regalándonos *El Último Vuelo del Osiris* y *Advent Children*. Es decir: lo que todos queríamos.







8 ¿Cuál es el motivo de que *Final Fantasy XI* no cuajase en Europa?

La primera incursión de ***Final Fantasy*** en el mundo del rol persistente se saldó con un juego entretenido, que permitía llevar la experiencia de la saga a un entorno más duradero. Obtuvo un buen recibimiento en Japón en 2002, cuando apareció para **PS2**. En cambio, en Norteamérica fue preciso esperar dos años (uno para la versión *PC*) hasta que se dispuso del juego. Un farragoso proceso de alta, los precios adicionales y el desequilibrio de experiencia entre americanos y nipones derivó en una serie de críticas hacia este título.

La versión de ***Final Fantasy X*I** para **PS2** nunca llegó a Europa. Si lo hizo, en cambio, la conversión a **Xbox 360**... en 2006, cuatro años después del lanzamiento del juego original. A todas las críticas citadas se sumó el evidente retraso tecnológico que dejaba ver el juego. Al menos, las expansiones le dieron cierta vidilla.





7 ¿Quién es Cid y por qué sale en todos y cada uno de los juegos de la saga?

La importancia de este personaje es tal que en **Square Enix** han reescrito la historia de la saga, para que Cid esté presente desde la primera entrega. Cid es un mercader de aspecto, edad y motivaciones variables, cuya principal función es la de ofrecer transporte a los protagonistas.

Desde ***Final Fantasy II*** su importancia ha ido en aumento, hasta convertirse en un personaje jugable en la séptima entrega. También ha sido un jefe final, como en ***Final Fantasy XII***, donde aparecía encarnado en el Doctor Cidolfus Demen Bunansa. Su presencia es sinónimo de buen recibimiento por el jugador, que aprecia este guiño particular.





9 ¿Por qué *Final Fantasy VIII* es vilipendiado por los seguidores de la saga?

Porque tal vez esperaban una secuela directa de ***Final Fantasy VII***. Con un tono más adulto y elaborado que su predecesor, ***Final Fantasy VIII*** exigía un esfuerzo de inmersión, tanto a nivel argumental como por el salto de jugabilidad que suponía su intrincado sistema de combate.

Cabe señalar que la historia de la octava entrega es convulsa y atropellada, con cambios de escenario poco explicados. Tampoco ayuda el escaso carisma de la mayoría de protagonistas, a los que enseguida se les retira su relativo atractivo. La única excepción, Edea, es desprovista de su aura de maldad en el primer tercio del juego, dejándolo cojo de una amenaza tangible.

Son muchos los méritos de ***Final Fantasy VIII***, tanto técnicos como jugables, pero cayó bajo el peso de su propia ambición, que le condujo a ser criticado por unos seguidores demasiado sectarios.



10 ¿Fue *Final Fantasy VII* una creación original para PSone?

Es una historia divertida. En un principio, **Hironobu Sakaguchi** escribió un guión en el que ***Final Fantasy VII*** era un relato de detectives, con un investigador tras los pasos de los saboteadores de Shinra. Más tarde se dió forma al argumento del juego que conocemos, y se abandonó el concepto bidimensional para abrazar las emergentes 3D.

El equipo de **Squaresoft** fue un hervidero de ideas que pasaban al juego directamente: escenas de vídeo, distintos tipos de mecánica y desarrollo, experimentos visuales... Estaba claro que el soporte indicado iba a ser el CD-ROM. Y hete aquí que **Nintendo** opta, para su consola **Nintendo 64**, por aferrarse al cartucho. Tras una agria disputa, **Squaresoft** rompe su tumultuosa relación con **Nintendo** y, en 1996, coge los bártulos y se pasa a **Sony**. Un movimiento definitorio en el posterior éxito mundial de **PlayStation**.



11 ¿Cuál ha sido el jefe más duro de toda la saga?

Omega, del denostado ***Final Fantasy VIII***. Desde la quinta entrega, Omega y Ultima han fastidiado al jugador con sus devastadores ataques y su ingente cantidad de puntos de salud. Salvo en ***Final Fantasy VII***, por lo general la búsqueda de estos dos monstruos ha sido una misión paralela para el jugador. Específicamente, para dos tipos de usuario: el que no ha quedado satisfecho con la derrota de los jefes finales normales, y el pardillo que ha huido de casi todos los combates pero se ve tentado por la recompensa de vencer a Omega. Habitualmente, la derrota de este enemigo trae consigo el arma más poderosa o bien un medio para conseguirla (como el medallón en ***Final Fantasy XII***). Con todo, recordamos que esta versión de Omega disponía de tres ataques, con daño entre los 5000 y los 10000 puntos de vitalidad. ¿Algún valiente?





12 ¿Quiénes son Biggs y Wedge?

De entrada, sus nombres son un homenaje a dos personajes de *La Guerra de las Galaxias*: Biggs Darklighter y Wedge Antilles. Desde ***Final Fantasy VI***, donde encarnaban a dos soldados de Vector, estos dos patizambos han aparecido en todas las entregas de la saga. Ya sea como enemigos, aliados o simple alivio cómico, su presencia es indispensable, y el jugador se mantiene atento para descubrirlos en cada aventura. Su fama ha traspasado la serie ***Final Fantasy***, ya que Biggs y Wedge también aparecen en ***Chrono Trigger***, ***Chocobo Dungeon 2*** y ***Kingdom Hearts***, así como en el *spin-off* de la serie, ***Final Fantasy Tactics***.





13 ¿Qué sentido tuvo *Final Fantasy X-2*?

Fue la primera secuela directa de un juego en la saga, a rebufo del éxito de ***Final Fantasy X***. La jugada se saldó con cuatro millones de copias vendidas en todo el mundo, alabanzas hacia su sistema de combate (que recuperaba el sistema de Trabajos) y también severas críticas. En particular porque carecía del pulso narrativo de su predecesor: si ***Final Fantasy X*** comenzaba con la destrucción de una ciudad, su secuela se iniciaba con un concierto de J-Pop. Ñoño y cursi, su aportación a la serie no es gran cosa, al igual que tampoco sirve como prolongación argumental de ***Final Fantasy X***.

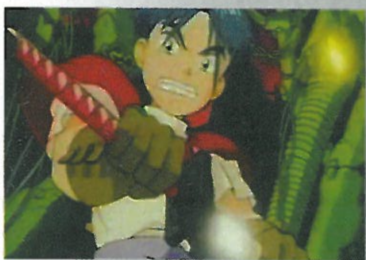


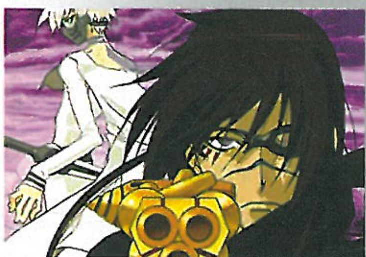




14 ¿Se ha convertido la saga en una mera sucesión de secuencias cinemáticas?

Ese es el argumento de aquellos que jamás han jugado a un título de la saga. Es innegable que la creciente calidad en las secuencias CGI de la saga las convierten en referente, a veces cansino, de la serie desde ***Final Fantasy VII***. Los interminables ataques tampoco ayudan, cierto. Pero bajo ese despliegue se mantiene un sistema de juego elaborado y adictivo, que siempre premia al jugador con diversión e intensidad en combate.





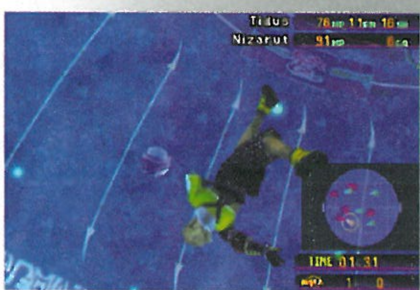


15 ¿Cuántas adaptaciones a anime ha habido de *Final Fantasy*?

De momento, la saga cuenta con tres versiones de animación. La primera de todas fue *Final Fantasy: Legend of the Crystals* (1994), un OVA basado en ***Final Fantasy V***, si bien se ambientaba 200 años en el futuro. Fue dividido en cuatro episodios, comercializados en España.

La siguiente adaptación es ***Final Fantasy Unlimited*** (2001), que tomaba elementos comunes en la saga, a lo largo de 25 episodios, y cuyo argumento quedó incompleto.

Finalmente, y con motivo del aniversario de ***Final Fantasy VII***, en 2005 aparece *Last Order: Final Fantasy VII*. Este corto OVA adapta los dos *flashbacks* más cruciales del juego de **PSone**, a la vez que sirve como transfondo para el juego de **PSP**, ***Crisis Core***. Aun así, el aficionado todavía espera una adaptación animada y en toda regla de una de las entregas de esta saga.



16 ¿Cuál es el minijuego más elaborado de toda la saga *Final Fantasy*?

Está claro: el Blitzball de ***Final Fantasy X***. Se trata de un deporte subacuático, que mezcla las reglas del balonmano y el waterpolo. Se pueden formar equipos, fichar jugadores, entrenar, mejorar técnicas, ganar trofeos...

Sí, hemos dicho que era el más elaborado, pero no el más divertido. El Blitzball perdía su interés tras la inevitable partida durante el argumento. Después, se convertía en un grano en el culo, ya que era preciso sumar victorias en cada torneo para obtener armas especiales. **Square** produjo un minijuego repleto de posiblidades, pero se olvidó del espíritu de estas pruebas: pasarlo bien. Como en cierto parque de atracciones chocobo...



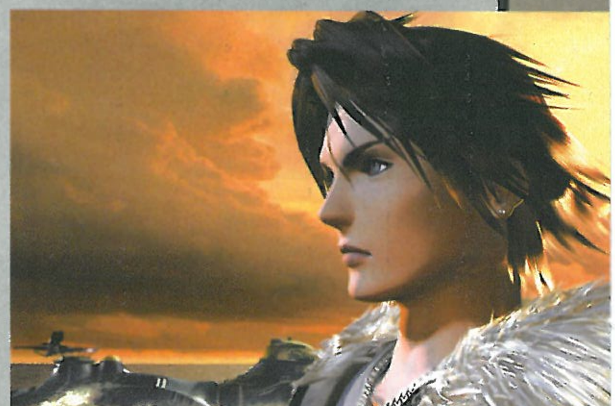




17 ¿Quién es más genial: Yoshitaka Amano o Tetsuya Nomura?

Puestos a mojarnos optamos por **Amano**. **Nomura** es muy eficaz y apela a la nostalgia con cada uno de sus diseños. En cambio, Amano crea figuras estilizadas, dotadas siempre de un porte y una elegancia incomparables con cualquier otro diseño.

Tras ***Final Fantasy VI***, **Amano** deja de ser diseñador de personajes en la saga y se limita a crear arte conceptual, el cual tiene poco que ver con el resultado final en el juego. Su última colaboración fue para ***Final Fantasy X***, tras lo cual cede todos los bártulos y se centra en otros trabajos. Pero para muchos, su arte es referencia indispensable en la saga.



18 ¿Por qué todos los protagonistas de la saga suelen ser héroes taciturnos?

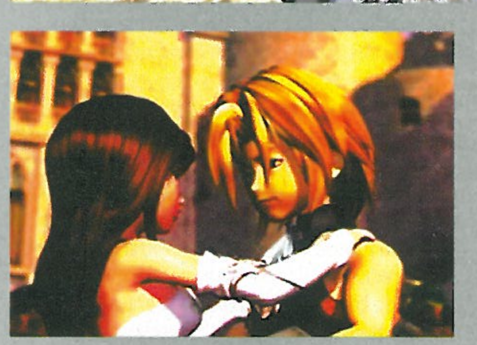
Pues por el conflicto y la épica, por qué va a ser. Para el dramatismo de ***Final Fantasy*** viene que ni pintado un protagonista atormentado, ya sea un guerrero con ansias de venganza, como un simple pamplinas que se deja llevar por el argumento.

El epítome de este segundo caso serían los celebérrimos Cloud y Squall, sosos como ellos solos pero de aspecto y actitud heroica.

Por suerte para todos, ***Final Fantasy IX*** invertió esta tendencia y nos regaló a Yitan.

Este ladronzuelo es simpático, descarado, bocazas y tiene las manos muy largas con las chicas.

Al igual que el resto del juego, Yitan fue un soplo de aire fresco para la saga. Su carácter marcaría a posteriores protagonistas como Tidus o Vaan, que sin renunciar a los momentos más épicos, también sabían mostrar un aire más desenfadado. Los personajes llorones son ahora tan de los noventa...





19

¿Se puede saber qué pasa con Vincent Valentine?

Tetsuya Nomura ya puso confusión en la génesis de este personaje, que pasó por ser investigador paranormal, detective, químico hasta, por fin, víctima de los experimentos de Shinra. Enamorado de la madre de Sephiroth, Vincent cae en una trampa mortal de la que sobrevive por medio de materia del Caos.

Treinta años más tarde, Vincent despierta para enmendar sus errores. Su talante oscuro se une, al contrario que Cloud Strife, con un carisma innegable, lo que hace que Vincent tenga un peso enorme en el recuerdo que los fans tienen del juego. Tuvo su propio título, ***Dirge of Cerberus***, un irregular juego de acción para PS2.







20

¿Qué es un chocobo?

Las monturas en la serie ***Final Fantasy*** son grandes aves bípedas, emparentadas con los avestruces. **Koichi Ishii** las creo para Final Fantasy II, tomando como referencia un anuncio televisivo, de donde cogió prestado el aspecto del chocobo y su graznido particular.

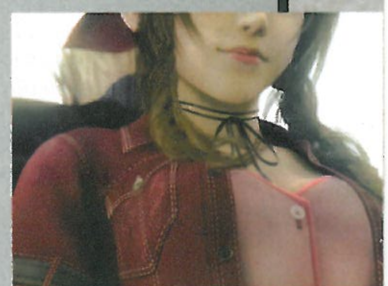
Los chocobos viven en zonas boscosas, al margen de los humanos. Pueden ser domesticados si se les alimenta de forma correcta. Desde ***Final Fantasy II*** hasta hoy, los chocobos han ganado protagonismo. Son una presencia imprescindible en cada entrega de la saga.

21

¿Cuál es el maldito truco para resucitar a Aeris en Final Fantasy VII?

Ah, las maravillosas leyendas urbanas del mundo del videojuego... Cuanto más vende un título, mayores son los bulos en torno a él (ver, por ejemplo, el Expediente Yeti/Ovnis/Fantasmas de *GTA San Andreas*). Ni trucos mágicos, ni *Gameshark*, ni Ciudad de los Ancianos ni leche frita. Es increíble como una muerte virtual ha marcado de manera obsesiva a jugadores de todo el planeta.







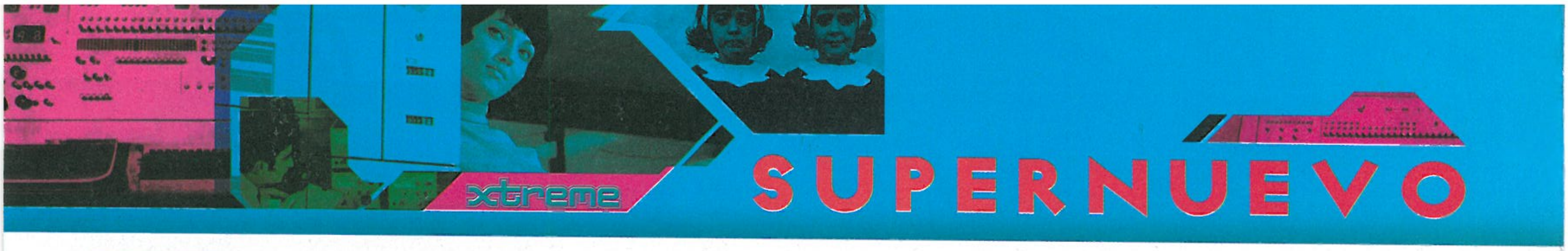
22

¿Cuál es la mejor entrega absoluta de toda la saga *Final Fantasy*?

Si dejamos a un lado a puristas y amantes de las puñetas, debemos ceñirnos a los hechos. ¿Cuál es el juego que viene en primer lugar a la mente al citar la saga? ¿Con qué título se inició en España la fiebre por ***Final Fantasy***? ¿Qué capítulo de esta serie ha tenido más derivados, incluyendo varios juegos, anime y una película?

Exacto. ***Final Fantasy VII*** es el Alfa y el Omega de la saga. Fue el título que dio a conocer el rol consolero en España, para el gran público. La muerte de Aeris es el momento más recordado por cualquier seguidor. Y todos los jugadores acudirán en ceremoniosa procesión a las tiendas, cuando **Square Enix** se decida a lanzar un esperado *remake*.

Desde ***Final Fantasy VIII*** hasta la duodécima entrega, todos los protagonistas de la saga han sido permutaciones de Cloud (con excepción de Yitan). Ahora **Square Enix** afronta nuevos caminos con ***FFXIII***, pero sin duda volverá sobre sus pasos para hacernos revivir la aventura de Midgar.



_BEN REILLY

THE WORLD ENDS WITH YOU

MALDITA SEA. JUSTO CUANDO MIRÁBAMOS CON RECELO A SQUARE ENIX POR SU SECUELITIS, LA COMPAÑÍA NIPONA VA Y SE LANZA A LA PISCINA CON UN JUEGO RABIOSAMENTE ORIGINAL, PROFUNDO Y MUY INNOVADOR.

En una época en la que las compañías apuestan por lo conocido y lo seguro, son bienvenidas las propuestas diferentes. Un hecho incluso sorprendente si hablamos de **Square Enix**, habituados desde un tiempo a esta parte en lanzar versiones, conversiones, secuelas, derivados... Por suerte, ***The World Ends With You*** se sale de esta norma.

Cierto es que mantiene todos los presupuestos del RPG **Square**, tanto en mecánica como en su argumento; incluso se puede observar el parecido de sus personajes con los protagonistas de *Kingdom Hearts*. Pero ahí terminan las semejanzas, ya que estamos ante un producto fresco, único y repleto de atractivo. Neku Sakabara es el protagonista de esta aventura. Pero lejos de los estereotipos del aprendiz de héroe, Neku es como cualquier chaval de hoy en día: de estilo desenfadado y pegado al móvil. Y ese es el primer detalle que une juego y jugador: las reacciones de Neku. El muchacho se ve obligado a participar en The Reapers Game, una especie de Battle Royale organizado por estos siniestros personajes. Neku tiene siete días para realizar una serie de tareas, o de lo contrario finalizará su existencia. Neku, que despierta desconcertado en medio de Shibuya (una de las muchas localizaciones reales en las que transcurre el juego) descubre que es invisible para el resto del mundo, aunque gracias a una chapa puede leer las mentes de cuantos le rodean. En cambio, El Ruido -el sobrenombre que tienen los enemigos de la aventura- sí que puede detectar a Neku y, por supuesto, atacarle.

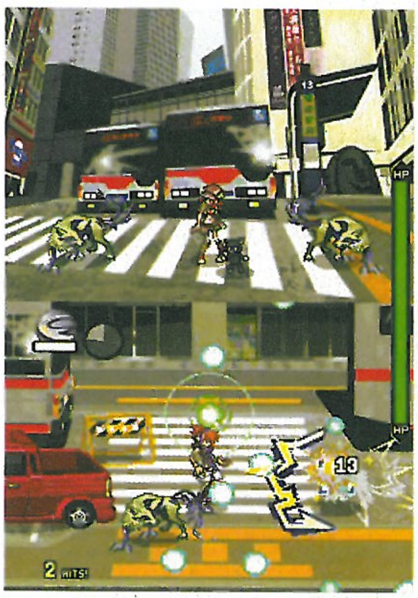
El mensaje que plantea esta situación es evidente. ***The World Ends With You*** habla de la alienación de los adolescentes, de cómo sus problemas parecen ajenos a todos los demás, que siguen con sus vidas sin detenerse a mirar. Con estos cimientos no sorprende la profundidad que alcanza el argumento de esta aventura, que trata sin rodeos temas como la inseguridad, la responsabilidad, la búsqueda de la propia identidad, el sentimiento de culpa... Una serie de situaciones con las que es inevitable empatizar.

Porque no estamos ante héroes medievales o guerreros futuristas, sino que estas situaciones son vividas por unos chavales muy parecidos a los de hoy día. Colegas que no pueden vivir sin el móvil, su comida basura o sus *kedadas*. En principio, todo esto puede parecer un poco desesperanzador, ¿no? Suerte que el propio desarrollo del juego plantea la solución. Si Neku quiere sobrevivir, es necesario que realice un Pacto con otro de los concursantes de este juego. Sólo dos aliados que unan sus fuerzas pueden atacar al Ruido.

¡Revolución!

Para movernos por Shibuya basta con pulsar el *stylus* en la dirección que deseemos, pero el combate es mucho más elaborado. Cada vez que Neku y sus aliados se topen con un enemigo, los monstruos aparecen en ambas pantallas de la consola. Neku y su compañero comparten la misma barra de energía, y se desplazan por el escenario con cortos movimientos del *stylus*. Para combatir es preciso recurrir a las Chapas, cada una de ellas dotada de un poder distinto, y hay nada menos que 300. Son ataques de todo tipo, cada uno de ellos con su propio patrón de movimiento: pequeños golpes en la pantalla, dibujar círculos con el *stylus*, trazar formas... hay incluso varios pins que requieren usar el micrófono.

Y todo esto sólo para Neku, ya que también es preciso controlar a su compañero...





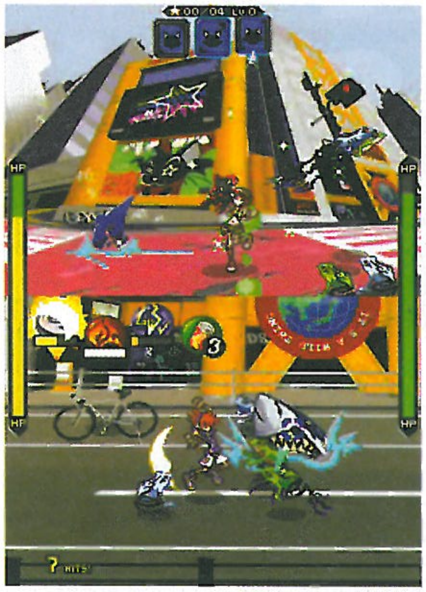


PULSO, REFLEJOS, ESTRATEGIA... ¡ENTRENA TU MENTE!

El sistema de combate de ***The World Ends With You*** ofrece una experiencia inédita. Controlamos a dos personajes de forma simultánea, por medio del *stylus* y la cruceta. Si enlazamos golpes se produce un combo de poder cada vez más alto. También hay ataques combinados que, con un despliegue muy anime, limpian la pantalla de enemigos.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **YA DISPONÍBLE**

_GÉNERO **ADOLESCENCIA HIPER MOLONA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **JUPITER CORP**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.SQUARE-ENIX.COM**





TOMA TU SHAPITA CADA CHAPA TIENE UN PODER ÚNICO, Y HAY NADA MENOS QUE 300







FIESTA EN SHIBUYA Podemos contactar con aliados o tiendas de ítems a través del móvil.

¡de forma simultánea! Aunque parece difícil, un mínimo esfuerzo permite hacerse con la mecánica de combate.

El segundo personaje es controlado por medio de la cruceta, introduciendo las direcciones indicadas en pantalla, de forma muy similar a un minijuego musical. Y, cómo no, Neku y su aliado pueden efectuar ataques combinados: teclea primero los movimientos del segundo personaje, toca después la pantalla táctil, y disfruta del espectáculo que diezma a los enemigos.

¿Confuso? Puede. Pero la gente de **Jupiter Team Corp** ha tenido a bien premiarnos no por tener cuatro manos, sino por nuestros reflejos. Si Neku realiza un ataque con éxito, una luz verde parte de él hasta su compañero. Cuando efectuemos un golpe con el aliado, la luz regresa a Neku, y así sucesivamente. Si mantenemos esta cadena de aciertos, el daño que reciban los enemigos aumenta progresivamente. Un peculiar partido de tenis que incrementa la emoción de las batallas. Antes de que te des cuenta habrás olvidado las dificultades de control del principio, y desearás enlazar combos cada vez más rápidos y poderosos.

Los reflejos se combinan con la estrategia, una vez nos acomodamos al sistema de combate. Neku puede llevar hasta seis Chapas consigo, si bien muchas de ellas tienen el mismo patrón de ataque. Por tanto, y para evitar confusión, conviene elegir el pin más adecuado antes de entrar en faena. Y ni por esas el juego deja tirado al usuario. Podemos ajustar la velocidad de las batallas, la capacidad de reacción del enemigo y hasta el nivel de dificultad en ●

DESDE «YA» ESTAMOS ANTE EL JUEGO MÁS ORIGINAL DEL AÑO

EN CINCO LÍNEAS

Lucha contra demonios en el Tokio actual, con un sistema de combate revolucionario.

QUÉ CUENTA

Neku descubre que es, a su pesar, un guerrero en un juego mortal. Debe buscar aliados y respuestas para descubrir su identidad.

SI FUERA UN GRUPO DE J-ROCK SERÍA

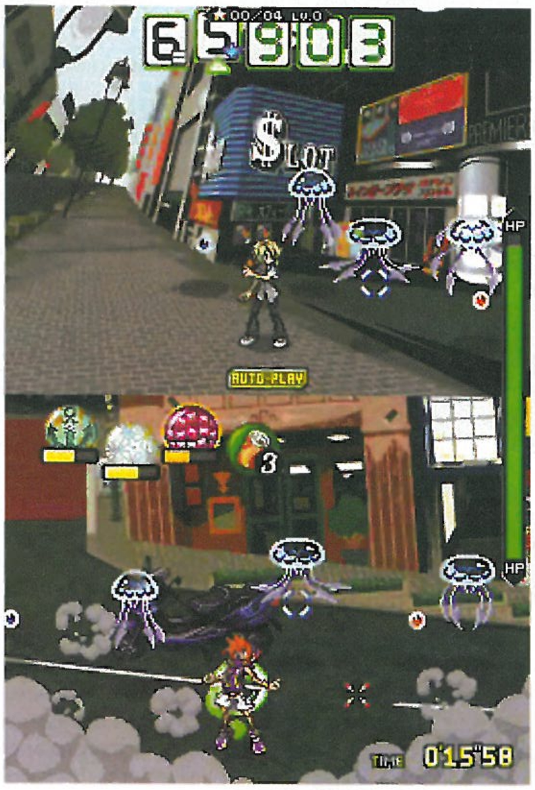
GO! GO! 7188

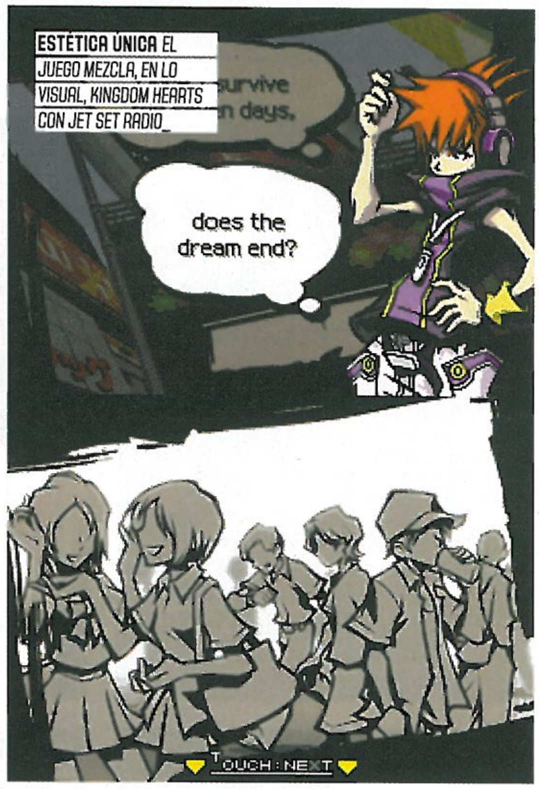


LOS CREADORES

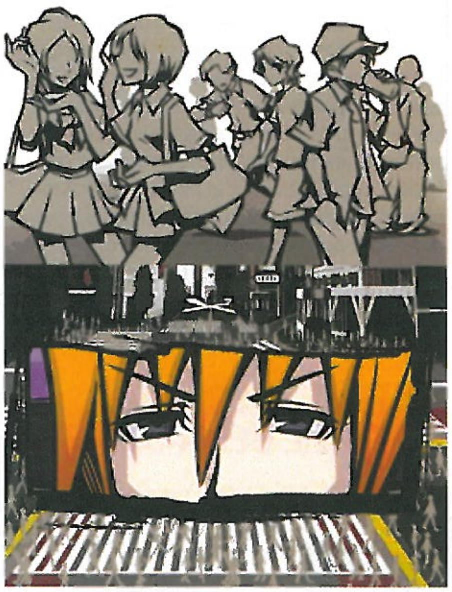
JUPITER CORP
Estudio especializado en consolas portátiles, y que ha subido peldaños hasta convertirse en una referencia del sector. Suyos son juegos indispensables como Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA), Spectrobes o Picross DS. The World ends with you es su producto más ambicioso.



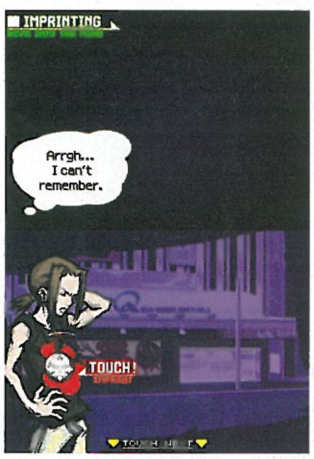




ESTÉTICA ÚNICA EL JUEGO MEZCLA, EN LO VISUAL, KINGDOM HEARTS CON JET SET RADIO_



ANGUSTIA ADOLESCENTE
De manera sutil pero magistral, The World Ends With You nos plantea en su argumento una serie de problemas con los que se enfrentan los adolescentes de todo el planeta.





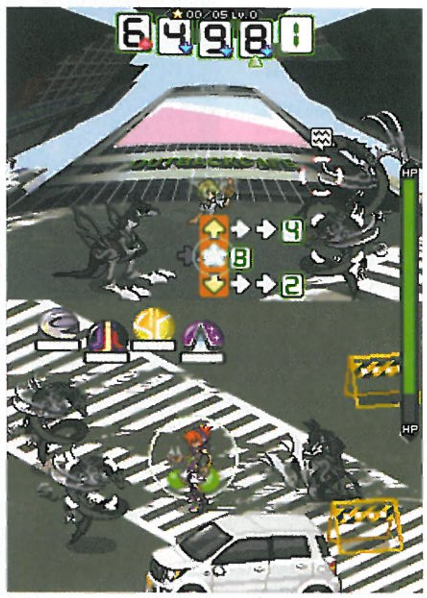
SORPRESA INESPERADA QUE MEZCLA ROL, RITMO Y ACCIÓN

pleno combate. Además, y en una tendencia cada vez más agradecida, en ***The World Ends With You*** no hay combates aleatorios: nosotros elegimos siempre.

El juego también adapta los esquemas roleros a los nuevos tiempos. Podemos ganar experiencia e items vía wi-fi, conectando con otro usuario del juego o simplemente con alguien que tenga una DS encendida. Además, es posible comprar en las tiendas de Shibuya para equipar a Neku con la ropa más de moda. Si conseguís que vuestra apariencia pegue con el pin, vuestro nivel en combate será superior.

Magia comprimida

El despliegue visual del que hace gala ***The World Ends With You*** supera a casi todo lo visto en **Nintendo DS**, y eso que estamos ante gráficos 2D. El estilizado aspecto de los protagonistas, cada uno de ellos perfectamente reconocible gracias a su apariencia, choca con el de los enemigos. Animales surrealistas o criaturas sombrías son el contrapunto perfecto a nuestros héroes, en una clara simbología de Bien contra Mal, o de adolescentes modernos que afrontan sus problemas cara a cara. Pero si entramos en el apartado sonoro del juego, sólo podemos recurrir a la explicación sobrenatural. En un mínimo cartucho los programadores han logrado incluir frases completas, perfectas puntillas de los personajes en momentos clave o situaciones distendidas (probad a dar una porción de tarta a un compañero). Más que eso: la selección musical es sin duda la mejor banda sonora escuchada hasta hoy en la portátil de **Nintendo**, superior incluso a la de juegos de consolas domésticas actuales. ***The World Ends With You*** ofrece una selección de magníficas canciones de J-Pop y J-Rock, que se graban a fuego en nuestra mente. Hablamos de temas vocales completos, con una nitidez diáfana.



No podrás dejar de jugar a ***The World Ends With You***. Sus protagonistas se convertirán en tus amigos, y querrás saber cómo les va, si han tenido buena suerte... y en **Jupiter Corp** lo saben, por lo que, tras concluir el juego, repetirás hasta descubrir toda la historia. Y todo gracias a esta arriesgada apuesta en forma de cartucho. Todo parece indicar que ***The Word Ends With You*** podría ser uno de esos títulos que, realmente, conforman la materia de la que están hechas las leyendas.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
VERANO 2008

_GÉNERO **ACCIÓN MÍSTICA**
PAÍS **JAPÓN** COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM/READY AT DAWN**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _
_WEB **WWW.CAPCOM.COM/OKAMI/**

WII



QUE TIEMBLE ELLA-LARAÑA... La primera megabestia de Okami debe ser su prima. Atízale con el pincel y vencerás.











PINCEL CELESTIAL Pinta con el wiimote para usar poderes especiales o atacar.

_LEOLO

OKAMI

LA AVENTURA DE LA EXTINTA CLOVER STUDIO SE ADAPTA AL CONTROL DEL WIIMOTE DE LA MANO DE READY AT DAWN

La originalidad de **Clover Studio** terminó convirtiéndose en atrevimiento en determinados casos. Fue lo que ocurrió con la estética de ***Okami***, que parece pintado con acuarela sobre un lienzo digital. Ese primer contacto visual con el juego dejaba claro que no nos encontrábamos con un clon de nada parecido hasta la fecha.

Después, a la hora de tomar el mando, la originalidad volvía de nuevo al primer plano, y hacía bueno el dicho «*la pluma es más poderosa que la espada*" y la protagonista del juego -Amaterasu, diosa del Sol enclaustrada en el cuerpo de una loba- aprendía a liquidar enemigos a golpe de trazados en la pantalla. Es una de las 13 técnicas del Pincel Celestial que deberá aprender Amaterasu para devolver la luz al mundo y acabar para siempre con la malvada bestia Orochi.

Hasta aquí el apartado de innovaciones que **Clover Studio** implementó en ***Okami***, que se amoldaban a la aventura como un guante. Por otro lado, la temática mitológica demandaba un estilo como el de *Zelda*, al que se supo sacar jugo con un buen argumento que se desarrollaba siguiendo el hilo principal mientras que otras misiones adyacentes permitían al jugador adquirir «Praises», dinero y descubrir bonitos rincones del mundo de Amaterasu.

Pintar con el wiimote

La versión de ***Okami*** para **Wii** se ciñe estrictamente a la historia y planteamientos del original en **PlayStation 2**. Por desgracia, incluso lo han dejado en inglés.

Por lo tanto, el gran cambio dentro del juego viene dado por la plataforma en la que aterriza. **Capcom** ha adaptado el control de ***Okami*** al *nunchaku* y *wiimote* de **Wii**. Con el primero se maneja a Amaterasu para que recorra el escenario, y con el segundo es posible atacar agitándolo, desplazar la cámara con la cruceta direccional y poner en práctica las 13 técnicas del Pincel Celestial (moviendo el *wiimote* mientras se mantiene pulsado el botón B). El mes que viene os daremos nuestro veredicto sobre esta conversión para **Wii**.

EN CINCO LÍNEAS

Una aventura RPG al estilo de Zelda, en un entorno gráfico que parece pintado con acuarela.

QUÉ CUENTA

La diosa del sol Amaterasu ha vuelto para liberar al mundo de las tinieblas aprendiendo las 13 técnicas del Pincel Celestial. A golpe de brocha divina eliminará el Mal.

SI FUERA UN PINTOR SERÍA VAN GOGH



LOS CREADORES

CAPCOM/ CLOVER STUDIO
Okami pertenece a la última hornada de títulos desarrollados por la extinta división de Capcom, Clover Studio. Entre los juegos que vieron la luz de la mano de este grupo de creativos han quedado para la historia la franquicia de Viewtiful Joe o el irreverente beat'em-up God Hand.



GO, TONY, GO! VALE, INTENTAMOS SER EXIGENTES, PERO ES QUE VEMOS ESTA ARMADURA Y NOS PONEMOS TONTORRONES_

_STAN BY

IRON MAN

CUANDO ESTÉS LEYENDO ESTO, EL VIDEOJUEGO DE CABEZA DE LATA YA ESTARÁ EN LAS TIENDAS. NOSOTROS, DE MOMENTO, SOLO LO CATAMOS...

Muchas de las sospechas que nos asaltaron en nuestro viaje a los **Marvel Studios** de Los Angeles para el primer vistazo al juego de la nueva adaptación cinematográfica de Iron Man, comienzan a confirmarse con la beta en la mano: el juego es ni más ni menos que una especie de arcade de vuelo superheroico, que tiende a ser repetitivo y rutinario pero, de alguna manera, sorprendentemente divertido.

Podía ser peor...

Efectivamente, teniendo en cuenta la tradición de adaptaciones a consola de adaptaciones a la gran pantalla, ***Iron Man*** podía ser muchísimo peor. Bien es cierto que la copia de *preview* con la que hemos podido jugar (a las diferentes versiones) da la sensación de estar aún por pulir en muchos detalles, tanto gráficos y escenográficos como en cuestiones de animaciones y comportamientos de algunos enemigos. Pero mucho nos tememos que el resultado final, ya en la calle, no habrá cambiado demasiado.

El apartado visual, ya podemos afirmarlo, no es el punto fuerte de ***Iron Man***: especialmente cuando nos desplazamos por el juego a pie, es cuando se notan los, digamos, trazos toscos con que está dibujado el juego. No obstante, en pleno vuelo, y atendiendo a las decenas de amenazas simultáneas, que es como se pasa

MISILES A MANSALVA: ÉSA PARECE LA RECETA DE ESTE IRON MAN.

la mayor parte del tiempo en cada misión, la atención la reclaman otros elementos.

Dejemos claro, pues, que ***Iron Man*** no es un juego de altísimo presupuesto, ni tampoco un producto sobresaliente (al menos, no parece que vaya a serlo). La dinámica de juego es directa y bastante encorsetada: antes de cada misión vemos una secuencia animada que nos pone en situación y va desgranando (bueno, dando pinceladas de) las interioridades y motivaciones de Tony Stark, pasamos a la pantalla de selección y mejora de armamento (también limitadita) y entramos en acción. Esto es, accedemos a un escenario de tamaño aceptable y exploración libre, donde un Jarvis artificial (una IA creada por Tony) nos va indicando los objetivos a neutralizar a base de volar por el escenario y descargar todo el poder de los repulsores, misiles y rayos pectorales de Cabeza de Lata.

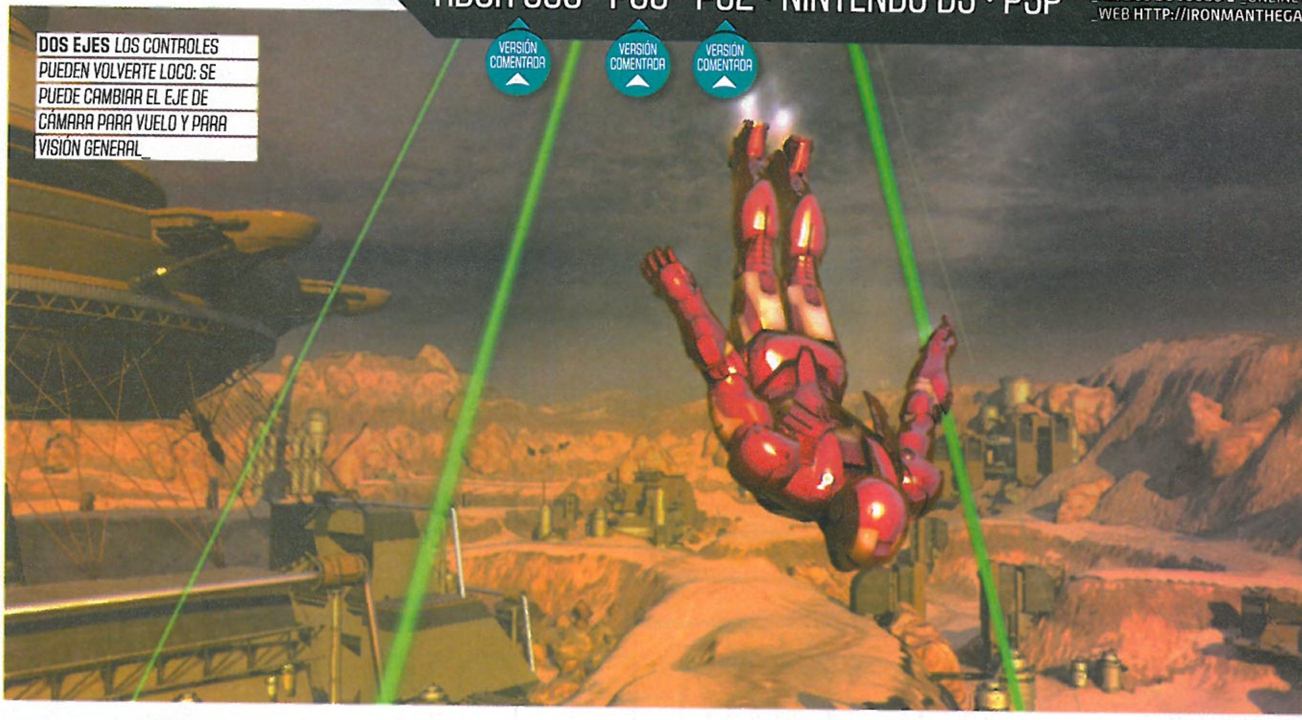
Aquí es cuando la cosa se anima (¡faltaría más!), y, tras unas cuantas horas de juego, lo cierto es que la mecánica resulta amena aún en su repetición. ***Iron Man*** puede volar o mantenerse suspendido en el aire, pudiendo usar todas sus armas haciendo una cosa u otra. Por supuesto puede también bajar al suelo y liarse a guantazos. O caer en picado contra el suelo arrasando con los enemigos más cercanos. Y puede, también, realizar acciones especiales pulsando un botón cerca de un objetivo, que van desde arrancar la torreta de un tan-

IRON MAN

XBOX 360 • PS3 • PS2 • NINTENDO DS • PSP

VERSIÓN COMENTADA · VERSIÓN COMENTADA · VERSIÓN COMENTADA

_GÉNERO SIMULADOR DE VUELO CABEZA DE LATA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SECRET LEVEL
_JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 2 _ONLINE NO
_WEB HTTP://IRONMANTHEGAME.MARVEL.COM



DOS EJES *LOS CONTROLES PUEDEN VOLVERTE LOCO: SE PUEDE CAMBIAR EL EJE DE CÁMARA PARA VUELO Y PARA VISIÓN GENERAL_*









UNA PENA *MUCHAS ACCIONES ESPECIALES NO TIENEN REPERCUSIÓN SOBRE OTROS ENEMIGOS_*

que a lanzar soldaditos por los aires, redirigir lanzamisiles o controlar brevemente un caza para lanzarlo contra el suelo. Todo ello mientras una miriada de enemigos disparan obuses, misiles antiareos, simples balas o armas de energía (cuando empezamos a enfrentarnos a AIM, más conocido por los lectores de comics españoles como IMA) sobre el cuerpo enlatado de Tony Stark.

Todo resulta muy sencillo y muy planito, pero la cantidad de proyectiles por segundo que se dirigen hacia el jugador hace que este título, de alguna manera, suponga por momentos un desafío, y que nos olvidemos de todo lo que no sea esquivar, disparar, sobrevolar, acelerar para llegar al siguiente objetivo sobre el mapa o sobrevivir a la cantidad obscena de rayos o misiles que el jefe final de turno (porque cada escenario tiene el suyo) nos lanza.

Cada nivel también presenta ciertos retos extra, como superarlo en un tiempo límite, eliminar una cantidad mínima de enemigos o completar ciertos objetivos secundarios que aumentan la dificultad de la misión (por tener que arriesgar más para, principalmente, salvar civiles). Y el juego también cuenta con la opción de rejugar los mismos niveles en un Modo Supervivencia cuya recompensa son las armaduras de las que hablamos ahí al lado. Queda pendiente averiguar hasta qué grado de locura balística llegarán los niveles más altos, y decidir hasta qué punto este recurso para mantenernos alerta y entretenidos (masacrarnos a misilizos compulsivamente) es un buen recurso para lograr una jugabilidad atractiva, o una simple cortina de humo para sus carencias.

RECUERDOS ENLATADOS

Quien pensara que las únicas armaduras disponibles en el juego de Iron Man iban a ser las de la película (Mark I, II y III) es que no tiene fe ninguna. ¡Qué menos que alimentar nuestra nostalgia, hombre! ¡Acabáramos! Así que, sí, ahí tenéis la prueba: en *Iron Man* habrá unas cuantas armaduras clásicas desbloqueables. ¿Nuestra favorita? La tristona Classic...





EN CINCO LÍNEAS

Un juego a caballo entre la acción en 3ª persona y los arcades de vuelo. Con Iron Man, claro.

QUÉ CUENTA

Después de comprobar el uso que se da a la tecnología armamentística que ha creado, Tony Stark decide emplearla para fines más humanitarios. Sí, sí, en serio.

SI FUERA UN INVENTO FEO SERÍA UN MISIL DE CRUCERO

LOS CREADORES

SECRET LEVEL
El estudio afincado en San Francisco, EE.UU., ha participado en el desarrollo de juegos como America's Army: Rise of a Soldier o los ports a Xbox de Final Fight: Street Wise o Karaoke Revolution. Actualmente está preparando también el lanzamiento de Golden Axe: Beast Rider.





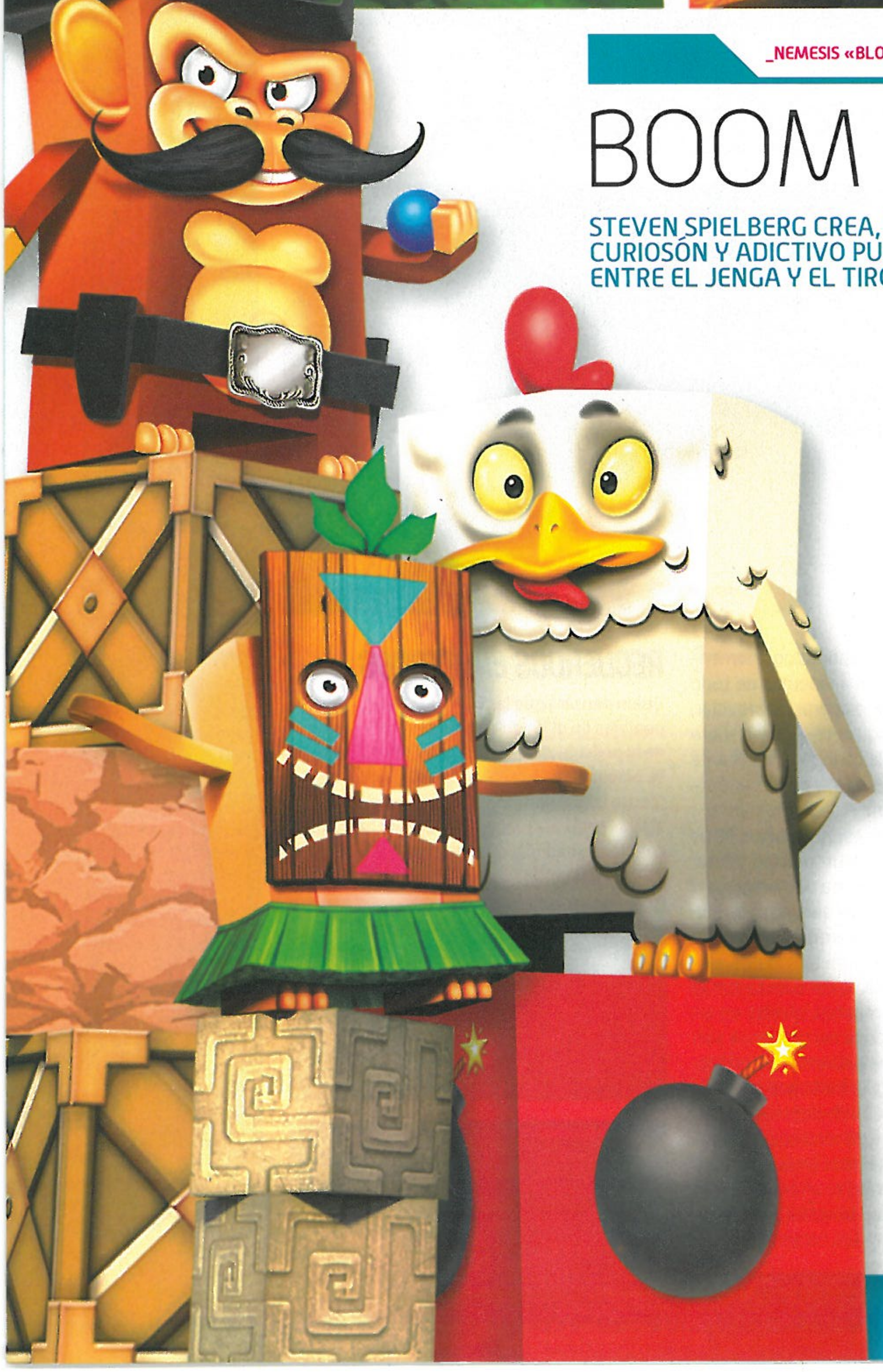
PELLIZCA, PELLIZCA
USA EL WIIMOTE PARA EXTRAER LA PIEZA, PERO OJO CON TIRARLO TODO_



_NEMESIS «BLOCKHEAD»

BOOM BLOX

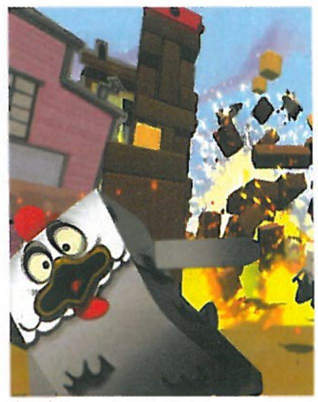
STEVEN SPIELBERG CREA, EN COLABORACIÓN CON EA, UN CURIOSÓN Y ADICTIVO PUZZLE PARA WII, A MEDIO CAMINO ENTRE EL JENGA Y EL TIRO AL BLANCO DE LAS FERIAS.

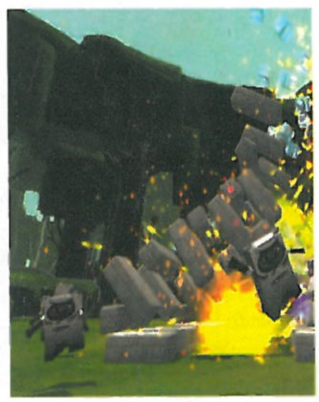


Dejando al margen las incontables adaptaciones a consola de sus películas, **Spielberg** no se ha prodigado demasiado en el desarrollo de videojuegos (al menos, no en comparación con su compadre **George Lucas**), aunque cuando lo ha hecho, ha dejado huella. Suya fue la idea de crear la franquicia *Medal Of Honor* tras dirigir *Salvar al Soldado Ryan*, cambiando para siempre el género de los FPS. También dejó su huella en el guión de *The Dig* (la aventura gráfica de **LucasArts** de la que nadie se acuerda), y nos lo hizo pasar en grande con aquel entrañable simulador de cineasta llamado *Steven Spielberg's Director's Chair*, en el que podías dirigir, desde el **PC** o el **Mac**, a **Quentin Tarantino** y **Jennifer Aniston**.

No es de extrañar que en **Electronic Arts** se frotaran las manos, tras firmar en 2005 un acuerdo con el director de *Tiburón*, por el cual se compromete a crear para **EA** tres nuevas franquicias. El hecho de haber tardado tanto tiempo en comercializar la primera da una idea de la seriedad con la que ambas partes se han tomado esta labor. No es cuestión de malgastar el tirón del rey Midas de Hollywood en tres chicharras de las que llenan el cajón de los saldos a los tres meses de salir al mercado.

Boom Blox nace de la colaboración de **Spielberg** con **EALA**, con la intención de desarrollar un *puzzle* que explote las características de la **Wii** y que sea capaz de enganchar a toda la familia. A pesar de su *look* infantiloide, dos simples partidas bastan para descubrir el enorme potencial de piques y diversión que ofrecen sus más de 300 niveles. En este híbrido loco, en el que se alterna la mecánica del juego de mesa Jenga con pruebas de puntería, tendrás





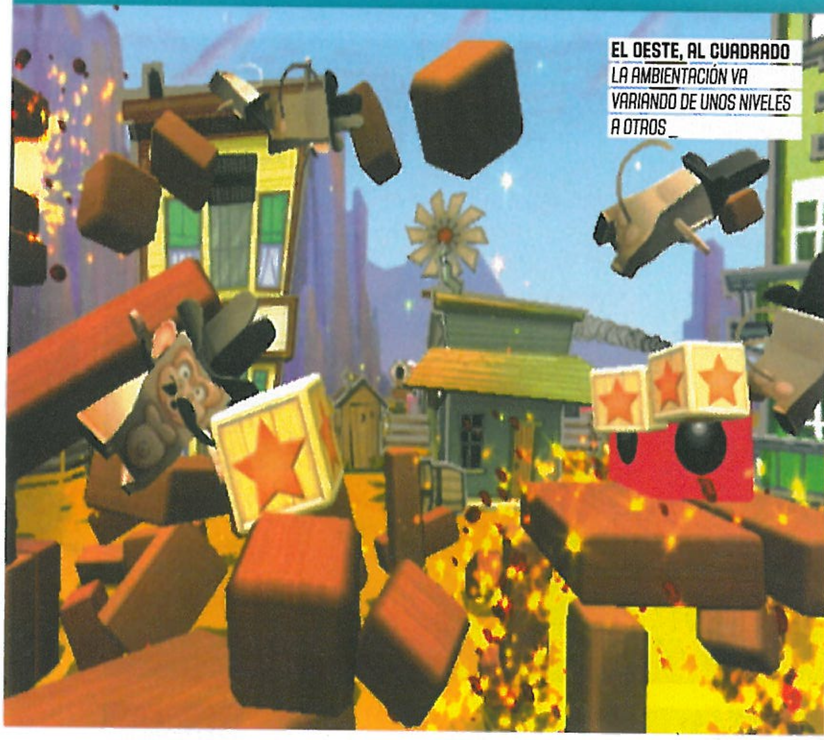


■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MAYO 2008**

BOOM BLOX

WII

_GÉNERO **PUZZLE ELEVADO AL CUBO (INGENIOSOS, EH?)**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA CASUAL ENTERTAINMENT**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **POR DETERMINAR** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.BOOMBLOX.EA.COM**



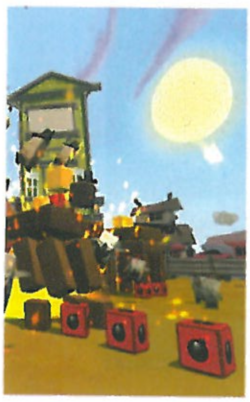
EL OESTE, AL CUADRADO
LA AMBIENTACIÓN VA VARIANDO DE UNOS NIVELES A OTROS _



EL TOQUE SPIELBERG

El acuerdo entre el director de cine y **Electronic Arts** se firmó en 2005, y de momento sólo ha dado como fruto ***Boom Blox***. Se preparan otros dos títulos (uno de ellos un juego de acción) aunque parece que se lo están tomando con calma.

AUNQUE PAREZCA INFANTIL, ES CAPAZ DE PICAR AL MÁS VIEJUNO







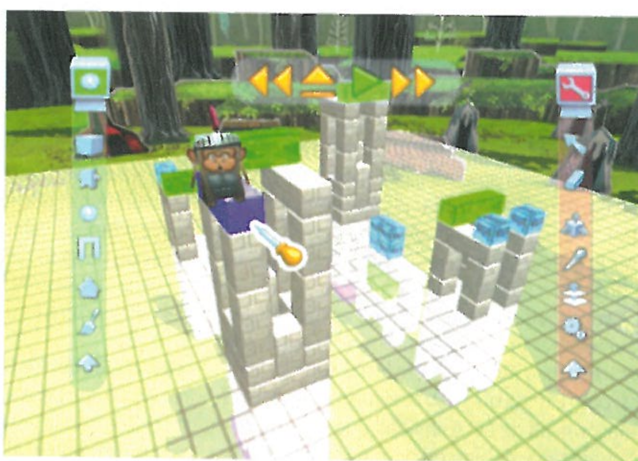
que aprender a dominar tu pulso, wiimote en mano, mientras intentas extraer determinados bloques de una construcción. Sobre el papel la tarea parece fácil, pero la gravedad, las carcajadas de tus compañeros de juego ante tus grotescos movimientos, y la perversa ubicación de algunos bloques especiales (explosivos, etc...) se encargarán de animar el cotarro. Y esta mecánica de habilidad es sólo una minúscula porción de lo que te espera. En otros modos de juego la meta será conseguir la mayor puntuación demoliendo bloques con pelotas de *baseball*. En otros será preciso proteger a tus personajes del acoso de sus enemigos, mientras que otras fases consistirán en intrincados *puzzles* en los que sólo contarás con unas pocas bolas para derribar toda una construcción. A toda esta oferta hay que añadir además la posibilidad de crear tus propios niveles y compartirlos *on-line* con jugadores de todo el mundo a través del WiiConect24. Este último detalle es la viva demostración de que lejos de ser un mero entretenimiento para la chavalería, ***Boom Blox*** ha sido desarrollado para cautivar también a los usuarios canosos, un sector de la población jugona que va en aumento. O al menos a aquellos con mucho tiempo libre e infinita mala leche para diseñar *puzzles*.

Tras ver los buenos resultados alcanzados con ***Boom Blox***, no podemos esperar a ver los dos próximos proyectos de **Spielberg** para **EA**. Del siguiente sólo se ha filtrado que será un juego de acción. Se admiten apuestas. Yo voto por un simulador de lucha en barro entre **E.T.** y **Drew Barrimore**. El potencial erótico de la pasa arrugada del espacio exterior nunca ha sido aprovechado por completo.



SI TIENES TIEMPO LIBRE Y MALA LECHE...

...disfrutarás como un poseso con el editor incluido en *Boom Blox*. Podrás diseñar tus propios niveles y compartirlos con el resto de los mortales via WiiConnect24. Por lo que pudimos comprobar con la versión *alfa* del juego, crear estos niveles será bastante sencillo gracias al uso combinado del *wiimote* y el nunchaku. Otra cosa es si estás dispuesto a malgastar toda una tarde para hacer felices a desconocidos...



EN CINCO LINEAS

Un puzzle que combina puntería, pulso y el uso de la sesera, todo ello wiimote en mano.

QUÉ CUENTA

En una tierra dominada por ángulos rectos, superarás niveles mientras derribas estructuras y tomas parte en el enfrentamiento entre seres con cabeza cuadrada.

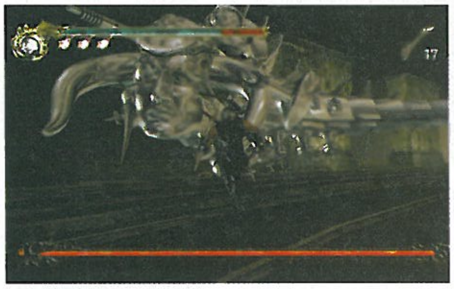
SI FUERA UN JUEGO DE MESA SERÍA JENGA



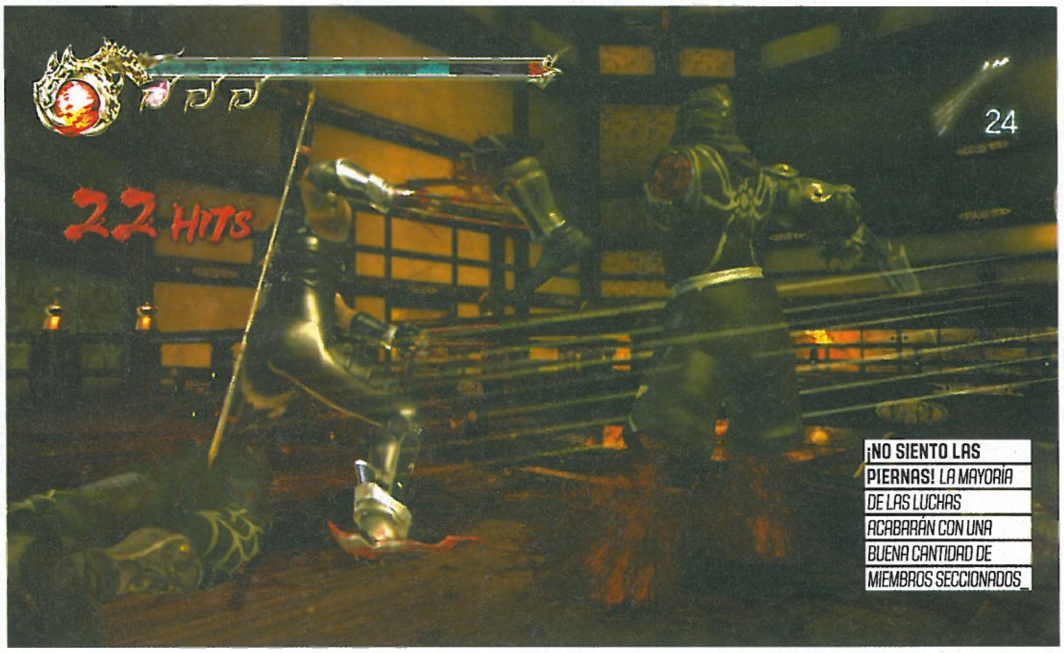
LOS CREADORES

STEVEN SPIELBERG & EALA El primero no necesita presentación. Inventó el blockbuster veraniego y, junto a George Lucas, revolucionó la industria del cine. EALA, nacida como Dreamworks Interactive, fue adquirida por EA en 2000, y desde entonces se ha encargado de licencias como Medal Of Honor o El Señor de los Anillos.





JEFES DELIRANTES. Solo Team Ninja es capaz de utilizar un gusano gigante volador como jefe en un beat'em-up.



¡NO SIENTO LAS PIERNAS! LA MAYORÍA DE LAS LUCHAS ACABARÁN CON UNA BUENA CANTIDAD DE MIEMBROS SECCIONADOS_







_MELONGASOIL

NINJA GAIDEN II

EL DIFICILÍSIMO BEAT'EM-UP DE TECMO SE VUELVE MÁS SANGRIENTO, VARIADO Y ACCESIBLE EN SU PRIMERA INCURSIÓN GENUINA EN LA NUEVA GENERACIÓN.

En **Xtreme** somos muy dados a aferrarnos a la máxima «*cualquier tiempo pasado fue mejor*» en cuanto un *remake* o una nueva entrega de una saga mítica pasa por nuestras manos. En la mayoría de los casos, acertamos plenamente y de forma totalmente ciega, pero **Team Ninja** nos vuelve a demostrar, al igual que hace unos años, que la saga *Ninja Gaiden* avanza en la dirección correcta con cada nueva entrega.

Tomonobu Itagaki y sus chicos han conseguido crear una secuela más compleja que la entrega para **Xbox** y **PS3**, más allá del *beat'em-up* puro y duro, ofreciendo al mismo tiempo un mayor nivel de accesibilidad que en su anterior entrega, debido en gran parte a la inclusión de dos diferentes niveles de dificultad. Al comienzo del juego, podremos elegir entre el camino del acólito (que, sintetizando varias definiciones, viene a ser algo así como un monaguillo) o el camino del guerrero.

Por un lado, está bien que **Team Ninja** dé la posibilidad de no caer en una espiral de desesperación al no ser capaces de acabar con un determinado jefe, pero por otro, personalmente, creemos que la diferencia entre los dos niveles de dificultad es demasiado grande. Podríamos decir que la dificultad del primer *Ninja Gaiden* está entre los dos niveles de esta nueva entrega... vamos, que el camino del acólito es demasiado fácil (hemos llegado a eliminar varios jefazos de final de fase a la primera) y el del guerrero es demasiado difícil.

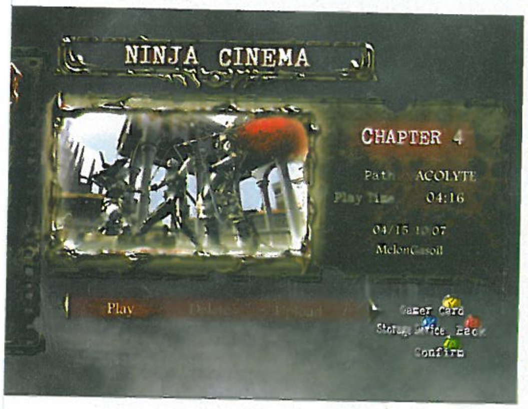
Nuevo sistema de lucha

Por difícil que parezca, ***Ninja Gaiden II*** es más accesible que la anterior entrega y, además, cuenta con un sistema de control perfeccionado y con no pocas novedades. Para empezar, el juego va dosificando los enfrentamientos a medida que avanzamos, tratando cada batalla como si fuera un *beat'em-up* al estilo *Dead Or Alive* (aunque contra varios enemigos al mismo tiempo); a medida que recibimos golpes, bajará nuestra barra de energía (azul) y, poco a poco, subirá por la parte derecha otra barra de energía roja. Al finalizar el enfrentamiento, nuestra barra de energía subirá de nuevo, hasta llegar al límite rojo: podremos recuperar toda nuestra energía sin usar items si somos suficientemente hábiles.

Tal y como se puede apreciar en las pantallas, esta nueva entrega es lo más gore que hemos jugado en el género desde hace años (creíamos que la fiebre *Mortal Kombat* terminó hace años), pero el baño de sangre al que nos someterá ***Ninja Gaiden II*** va mucho más allá de ser un simple detalle estético (o antiestético, según se mire). Dependiendo de nuestro enemigo y nuestra habilidad, el transcurso de una

XBOX 360

_GÉNERO **BEAT'EM-UP OLDSCHOOL MASOQUISTA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **TECMO**
_DESARROLLADOR **TEAM NINJA**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **SÍ (CINEMA Y RANKINGS)**
_WEB **WWW.NINJAGAIDENGAME.COM**





MÁS QUE UN SIMPLE BEAT'EM-UP
TEAM NINJA HA INCLUIDO GRANDES
DOSIS DE AVENTURA Y EXPLORACIÓN





ARMAS, NINPO Y HABILIDADES

El hecho de que la palabra «accesible» se repita en varias ocasiones a lo largo de estas dos páginas no es casualidad: las habilidades de Ryu son más fáciles de desencadenar (incluyendo combos), podremos utilizar más a menudo las magias Ninpo y tendremos acceso a más armas mucho más rápidamente que en el primer *Ninja Gaiden* (al comienzo del quinto capítulo ya teníamos cinco diferentes).





batalla acabará, antes o después, con un enemigo al que le hemos seccionado una o varias extremidades. El juego gana en espectacularidad, ya que el ataque fuerte de Ryu desencadenará sobre dicho enemigo una especie de *fatality*; por otro lado, tendremos que intentar acabar con estos enemigos cuanto antes, ya que no dudarán en encaramarse a nuestro cuerpo y quitarse la vida con una explosión.

Entre las novedades incluídas en esta nueva entrega, destacan sin duda el Ninja Cinema, que nos permitirá grabar nuestra partida y compartirla a través de Live y el curioso **Filtro Kurosawa**, que modifica el *engine* para que la imagen se asemeje a una película antigua de samurais.

Aunque la versión beta analizada presentaba algunos fallos, todo parece indicar que **Itagaki** y su **Team Ninja** han evolucionado la saga con un *beat'em-up old-school* más accesible, jugable y variado que el primer *Ninja Gaiden* para **Xbox** y *Sigma* para **PS3**.



EN EL NIVEL DIFICIL NOS COSTARÁ PASAR DEL PRIMER ENFRENTAMIENTO

EN CINCO LÍNEAS

Nueva entrega del mítico beat'em-up Tecmo caracterizada por su gran dificultad.

QUÉ CUENTA

El delirante argumento de Ninja Gaiden II nos pondrá en la piel de Ryu Hayabusa, en un futuro no muy lejano, en el que todo tipo de demonios intentarán dominar el mundo.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA

LOS 7 SAMURAIS



LOS CREADORES

TEAM NINJA
Liderado por Tomonobu Itagaki, fue creado como grupo de desarrollo interno de Tecmo para crear el primer Dead or Alive en 1995, para el sistema arcade Sega Model 2. Desde entonces, sus títulos son conocidos por la calidad de sus gráficos y por la extrema dedicación que requieren por parte del usuario.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2008**

NINTENDO DS

_GÉNERO **NINJAS Y ANFETAMINAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **TECMO**
_DESARROLLADOR **TEAM NINJA**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.NINJAGAIDENGAME.COM**



WIFI-CHULITOS COMPARA TU PUNTUACIÓN EN UN RANKING MUNDIAL A TRAVÉS DE LA WFC_

_MR WINTERS

NINJA GAIDEN
DRAGON SWORD

TODA LA COMPLEJIDAD DE LA LUCHA NINJA DE ENTREGAS ANTERIORES ADAPTADA A LA INTERFAZ TÁCTIL DE NINTENDO DS

Si algo caracteriza a la saga de *Ninja Gaiden* es la calidad de todas y cada una de sus entregas. Sin gozar de la reverencia incondicional que el público profesa por otras sagas de acción modernas (como el, en mi humildísima opinión, sobrevalorado *God of War*), el bueno de Ryu Hayabusa lleva nada menos que desde el año 1989 partiéndose la cara con las fuerzas del mal en una serie de títulos siempre caracterizados por una elevada dificultad y exigencia para con un sufrido jugador que, en el caso del reciente *Ninja Gaiden* de la generación anterior (en sus versiones *Black* y *Sigma*) se enfrentaba a un sistema de combate tan complejo como el de el mejor de los juegos de lucha.

Un ninja de bolsillo

Tal era la variedad de movimientos y técnicas de las anteriores entregas, y tan obvia la necesidad de perfeccionarlas para progresar, que nos preguntábamos cómo demonios se las ingeniarían los chicos de **Team Ninja** para realizar esta adaptación a la **Nintendo DS**. Imaginad nuestras caras cuando, tras cargar el cartucho, tenemos que girar la consola 90 grados para jugar con las pantallas en vertical... ¡utilizando el lápiz! El juego se controla enteramente con dicho elemento y un sólo botón (todo el pad) para cubrirse. Todas las técnicas se realizan mendiante trazados: saltos, picados, esquivas... los clásicos combos, incluso algún sencillo puzzle. El sistema funciona a la perfección y, a pesar de no tener la complejidad de las versiones para consolas de sobremesa, resulta francamente divertido.

La dificultad aumenta progresivamente sin llegar a los niveles de juegos anteriores, especialmente en las batallas contra *bosses* finales. Se conserva el sistema de magias, de niveles de arma, de equipo (el viejico Muramasa continúa con su tenderete) en un título absolutamente espectacular en lo técnico (gráficos extraordinarios) y cuya única pega, a priori, podría ser una duración algo corta, en torno a las siete horas.







¡RAYOS Y CENTELLAS! Hasta siete magias distintas podremos desbloquear: fuego, rayo, aire... Para ejecutarlas, deberemos trazar un kanji en pantalla. Todo muy nipón.

EN CINCO LÍNEAS

Convierte la pantalla inferior de tu Nintendo DS en un guiñapo arañando con el stick como si fuera una katana.

QUÉ CUENTA

La línea argumental de los Ninja Gaiden nunca fue muy compleja: Ryu lleva veinte años salvando al mundo de todo tipo de demonios. En esta entrega todo gira en torno a la espada del Dragon Oscuro.

SI FUERA UN LOONEY TOON SERÍA

TAZ, EL DIABLO DE TASMANIA)



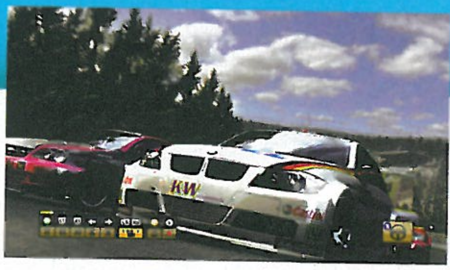
LOS CREADORES

TECMO Fundada en 1967 como compañía de suministros de limpieza (!!), Tecmo comenzó dos años después a desarrollar software de entretenimiento. Responsables de clásicos arcade como Rygar o Solomon's Key, son actualmente más conocidos por las muy prolíficas sagas Project Zero, Dead or Alive o Ninja Gaiden.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2008**

_GÉNERO **CONDUCCIÓN REALISTA... ¿O NO?**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
_DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
_JUGADORES **1-8**
_ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.RACEDRIVERGRID.COM**

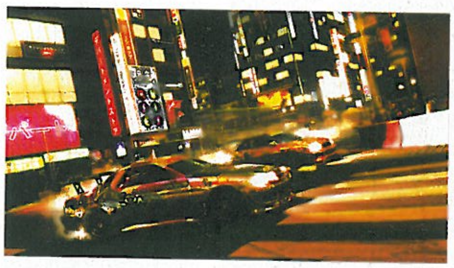
PS3 • XBOX 360 • NINTENDO DS

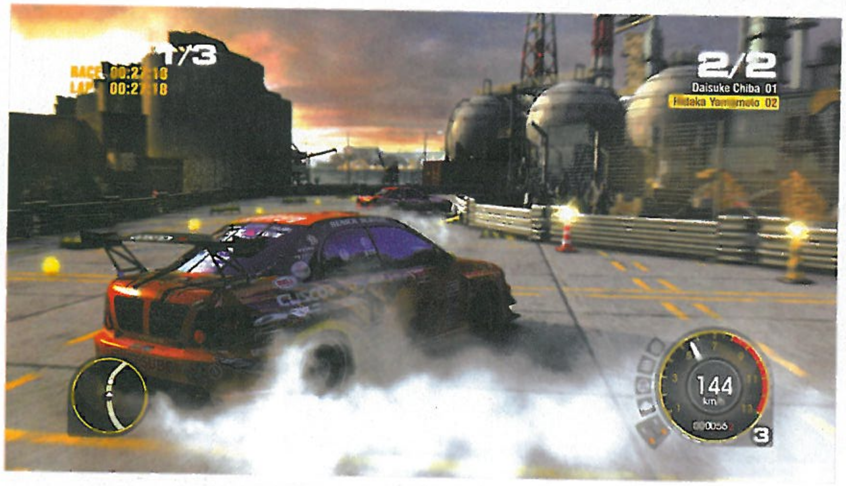


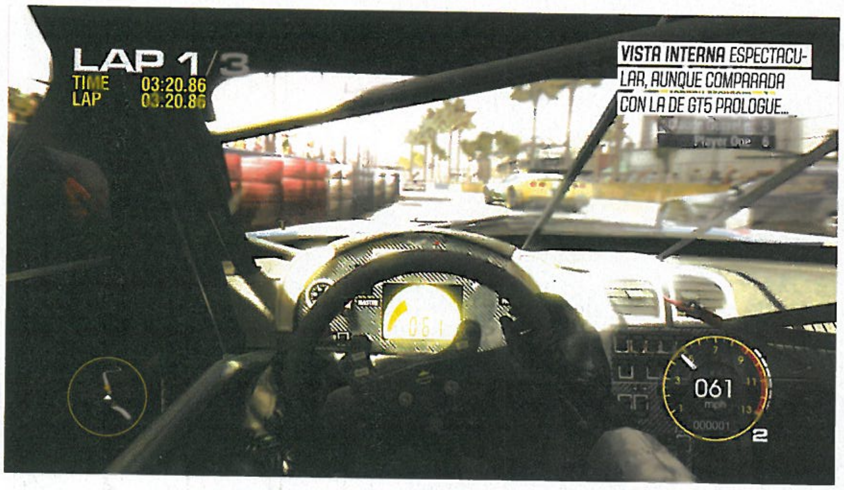




DAÑOS COLATERALES El despedazamiento brutal de los vehículos que pudiste ver en Colin McRae DIRT sigue presente en este GRID.







VISTA INTERNA ESPECTACULAR, AUNQUE COMPARADA CON LA DE GT5 PROLOGUE...

_CHIARAFAN

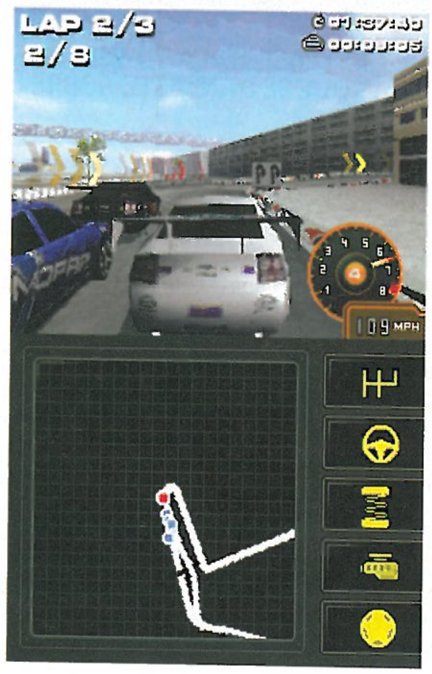
RACE DRIVER GRID

CODEMASTERS SIGUE EMPEÑADA EN REVITALIZAR SUS SAGAS MÁS POPULARES. AHORA LE TOCA EL TURNO A RACE DRIVER.

Y parece ser que la forma de conseguir este loable propósito va a ser la misma que empleó con la última entrega de la serie *Colin McRae*, y que le dio tan buenos resultados. De hecho, si te fijas han añadido, como en aquella, una corta palabra como subtítulo (DiRT para *Colin*, GRID para ésta). Y también han empleado el mismo motor gráfico, lo que salta a la vista. El conjunto de herramientas empleadas por los desarrolladores, y conocido como Neon, sirve para volver a poner en pantalla coches reales realmente impresionantes (valga la redundancia), así como circuitos que se permiten ser mucho más bellos y espectaculares que en el juego de *rallies*, en parte, sobre todo, a que correr por las calles de Milán, Shibuya o San Francisco (por poner un ejemplo de los trazados incluidos en esta entrega) es bastante más llamativo que hacerlo por los montes de la aburrida campiña inglesa.

Además, el motor que gestiona los daños en los vehículos y que ya nos asombró en *DIRT*, vuelve a estar incluido aquí, por lo que los accidentes alcanzan también unas grandes cotas de espectacularidad, y te podrán dejar fuera de la carrera de forma inmediata.

Como dicen los creadores, se han centrado para el desarrollo del juego en la conducción pura y dura y en la diversión que genera. Distintos tipos de pruebas (circuitos reales como el del Jarama o el de Le Mans, sumados a los recorridos urbanos e incluyendo incluso competiciones de derrape) que se irán sucediendo mientras el jugador adquiere experiencia y dinero que le permita adquirir nuevos bólidos. Y este interés por la diversión también se nota en el sistema de control, que se ha vuelto mucho más arcade -y menos duro-, quizás demasiado, aunque los fallos durante la carrera siguen estando igual de penalizados que en anteriores entregas.



CARRERAS EN DOBLE PANTALLA La versión para Nintendo DS del juego incorporará como añadido un completo editor de circuitos muy stylus-friendly.

EN CINCO LÍNEAS

Última entrega (y primera para esta generación) de una popular saga de simuladores de conducción.

QUÉ CUENTA

Pues argumento, lo que se dice argumento, no tiene mucho. Y eso que las entregas anteriores de la saga sí que contaban con una especie de Modo Historia con secuencias cinemáticas y todo...

SI FUERA UNA FERIA SERÍA EL SALÓN DEL AUTOMÓVIL



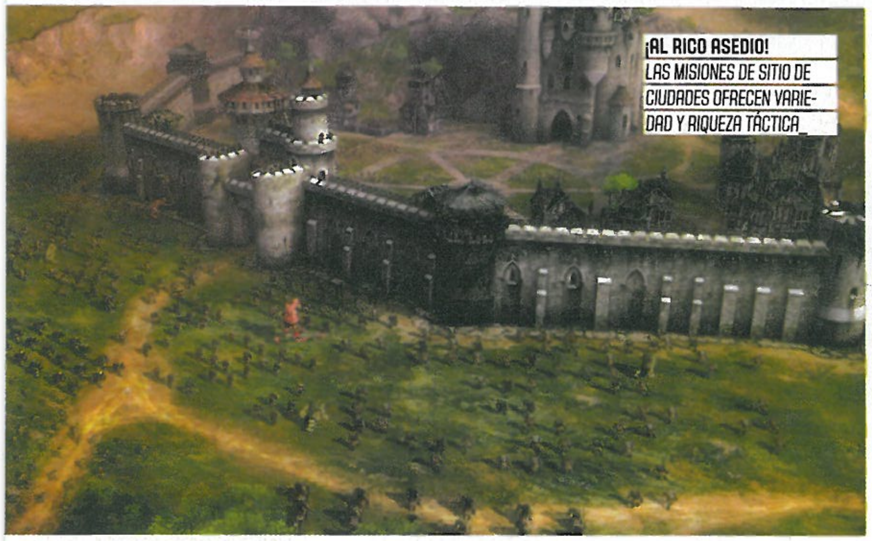
LOS CREADORES

CODEMASTERS
O «Codies» para los amigos, una de las compañías más veteranas del desarrollo europeo. Comenzaron allá por el año 1985 lanzando productos para ZX Spectrum, y recientemente han publicado cosas como Jericho, Overlord o Turning Point: Fall of Liberty. La versión para DS del juego ha sido programada por el grupo Firebrand Games.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2008**

XBOX 360

_GÉNERO **ESTRATEGIA EN MINIATURA**
_PAÍS **EE.UU.** _ COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **BLACK HOLE ENTERTAINMENT**
_JUGADORES **1-4**
_ON-LINE **SÍ**
_WEB **ES.GAMES-WORKSHOP.COM/WARHAMMER/**



¡AL RICO ASEDIO! LAS MISIONES DE SITIO DE CIUDADES OFRECEN VARIEDAD Y RIQUEZA TÁCTICA_







_MR WINTERS

WARHAMMER
BATTLE MARCH

LA POTENCIA DE LA 360 TRASLADA A TU TELEVISOR LAS BATALLAS MÁS ÉPICAS QUE SE HAN VISTO SOBRE UN TABLERO

Aquellos que dedicamos tardes infinitas de nuestra adolescencia a batallar con nuestros ejércitos de plomo de *Warhammer* sobre manteles de mesa que simulaban ser verdes campos de batalla... llevamos años esperando ver un videojuego que capture tanto la riqueza y carisma del universo creado por **Games Workshop** como la complejidad táctica de aquellas batallas de seis horas en el salón-comedor. Los intentos de **Mindscape** (*Shadow of the Horned Rat*, 1995, *Dark Omen*, 1998), dadas las limitaciones técnicas de la tecnología 3D, nos dejaron a muchos con una espina clavada que sólo creímos poder aliviar cuando, desde el 2005, **Namco Bandai** comenzó a editar adaptaciones tanto de *Warhammer 40K* (*Dawn of War*) como de *Warhammer Fantasy Battle* (*Mark of Chaos*).

Estrategia «casual»

Enfocada al jugador de estrategia más casual, *Warhammer: Mark of Chaos* ofrecía al jugador de **PC**, en el año 2006, la hasta ahora más rica adaptación del juego de estrategia con miniaturas de **Games Workshop** a una pantalla. Este ***Battle March*** supone tanto una expansión del anterior (añadiendo dos nuevas razas con sus respectivos Modos de historia, los elfos oscuros y los orcos y goblins) como un espectacular aterrizaje de la franquicia en las plataformas de nueva generación. Resulta encomiable el esfuerzo que han hecho los desarrolladores para trasladar al mando de la **Xbox 360** el complejo interfaz de todo un juego de estrategia en tiempo real: tras completar un extenso tutorial éramos capaces de, a golpe de pad, realizar el movimiento de nuestras nutridas tropas de forma fluida y rápida. Incluso el jugador más torpe podrá batirse el cobre, tanto en Modo Historia como a través de **Live** (con 4 jugadores simultáneos), ya que el juego ofrece un sistema de control alternativo simplificado. Un claro indicativo de a qué tipo de público va dirigido el juego. Y es que en ***Battle March*** el peso recae sobre las posibilidades de personalización de nuestros ejércitos y héroes (a los que nutrir de incontables objetos mágicos) por encima de elementos estratégicos, como la gestión de recursos, que ha sido convenientemente eliminada.







EN CINCO LÍNEAS

Estrategia en tiempo real sobre un mundo permanentemente azotado por la guerra.

QUÉ CUENTA

Seis razas de Warhammer enfrentadas en una guerra eterna: imperio, skaven, chaos, elfos oscuros, altos elfos y orcos y goblins. Batallas de masas y duelos entre héroes.

SI FUERA UN JUGUETE SERÍA

UN SOLDADITO DE PLOMO



LOS CREADORES

NAMCO BANDAI/GW

Sería injusto otorgar todo el mérito por Battle March al gigante japonés Namco-Bandai, fruto de la fusión de ambas compañías en el año 95. Y es que es la mucho más modesta Games Workshop (fundada en el 75 por Steve Jackson e Ian Livingstone) a quien debemos el brutal mundo de Warhammer/40K.



■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **JUNIO 2008**

PS3 • XBOX 360

_GENERO HISTORIA 101... DE AQUELLA MANERA
_PAIS EE.UU. _COMPAÑIA 2K GAMES
_DESARROLLADOR FIREAXIS GAMES
_JUGADORES 1-4
_PERSONAJES 16 _ONLINE SI
_WEB CIVILIZATIONREVOLUTION.COM/



MODOS RÁPIDOS Además del multijugador, catado brevemente y muy divertido, y la campaña, existe un puñado de escenarios con condiciones especiales para aportar variedad.

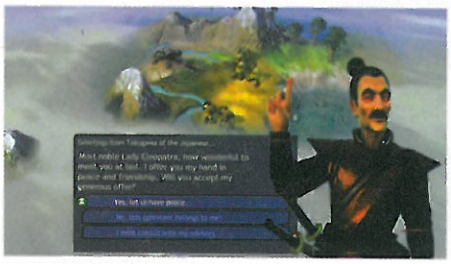


ACCESIBILIDAD REVOLUTION QUIERE SER AMABLE CON EL JUGADOR MENOS HARDCORE_









EN CINCO LÍNEAS

Estrategia de gestión por turnos, con prácticamente todos los ingredientes clásicos y añorados de la serie.

QUÉ CUENTA

Hace muchos siglos, en los albores de la civilización, el hombre descubrió... Nah, en serio, es un juego de estrategia, y famoso, además. No cuenta nada, excepto tu propia historia alternativa.

SI FUERA UNA SERIE SERÍA

ERASE UNA VEZ EL HOMBRE



LOS CREADORES

FIREAXIS GAMES
Es la compañía que el propio Sid Meier, creador de la serie Civilization, fundó en 1996. Además de ésta, Fireaxis es responsable de otros juegos, siempre con el nombre de Meier en el título: Gettysburg!, Alpha Centauri, Simgolf, Pirates! o Railroads! (sí al símbolo de exclamación). Con Revolution, Sid Meir vuelve a ponerse al frente del diseño del juego.

_STAN BY

CIVILIZATION REVOLUTION

UN CLASICAZO DE LA ESTRATEGIA POR TURNOS LLEGA A LAS CONSOLAS DE LA ACTUAL GENERACIÓN... Y SACANDO PECHO.

Se ha tomado su tiempo esta serie de referencia en la estrategia en abandonar los terrenos del **PC** y llegar a las consolas. Pero con ***Revolution*** ha dado por fin el salto y un servidor, alejado lúdicamente de los ordenadores desde hace años, ha vuelto a disfrutar como un enano con los árboles tecnológicos, las tropas exploradoras, y las bravuconadas entre civilizaciones vecinas como no lo hacía desde *Civilization* y *Civilization II*. Ésta, desde luego, me parece su mejor carta de presentación: la jugabilidad clásica de la saga está intacta, y el cambio del ratón por el *pad* realmente no parece perjudicarla en absoluto, habiendo conseguido **Fireaxis** un mapeado de botones accesible y ágil (si bien la velocidad en el control solo es relativamente importante en Modos Multijugador, donde el tiempo de cada turno puede limitarse).

En ***Civilization Revolution*** hay 16 civilizaciones entre las que escoger, cada una con bonificaciones especiales para cada época a la que se va llegando, y el jugador puede obtener la victoria de cuatro formas distintas: por dominación (a guantazos), económica (llegando un pico de riqueza), cultural (atrayendo grandes personajes a sus ciudades y construyendo el primero las Naciones Unidas) o tecnológica (ganando la carrera espacial). El juego se desarrolla de la manera clásica: fundando ciudades, construyendo unidades, aumentando la población para obtener más recursos, desarrollando tecnologías (militares o culturales, principalmente) y defendiendose o derrotando a otras culturas.

Pero ***Revolution*** se adapta a su manera a los nuevos tiempos: las partidas son más cortas, el aprendizaje más asequible y, tal vez, falte algo de dificultad. Es, precisamente, lo que pienso comprobar jugando como un yonqui.



CARTOON HISTÓRICO EL LAVADO DE CARA GRÁFICO REFUERZA EL TONO CÓMICO_

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2008**

PS3

_GÉNERO **CARRERAS A TODA MECHA**
PAÍS **REINO UNIDO** COMPAÑÍA **SONY CEE**
_DESARROLLADOR **SCE STUDIO LIVERPOOL**
_JUGADORES **1-8**
_MODOS DE JUEGO **4** _ON-LINE **SÍ**
_WEB **WWW.WIPEOUTHD.COM**


APURADITO *CON LA PRECISIÓN GRÁFICA DE PS3, WIPEOUT AFINA SU EXIGENCIA AL MÁXIMO_*







_JOHN TONES

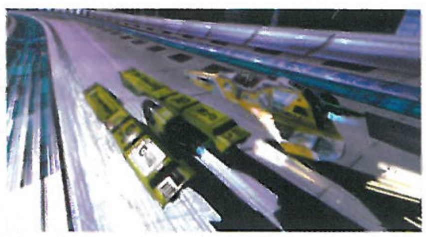
WIPEOUT HD

A PESAR DE LAS ACUSACIONES DE SER UN REFRITO, WIPEOUT LLEGA A PS3 RECLAMANDO EL TRONO DE LA CONDUCCIÓN ARCADE

Estamos convencidos de que habréis visto alguno de los espectaculares vídeos que circulan por Internet con *gameplay* de **Wipeout HD**, así como el *trailer* disponible en la **Store** en alta definición. Bien, tenemos una buena noticia: ***Wipeout HD*** es exactamente así. Así de rápido, de frenético, de agresivo y de absolutamente cautivador desde el punto de vista gráfico. Para quienes hemos seguido la serie con fervor religioso, hemos perdonado los notorios errores de las entregas más flojas y nos sabemos cada curva de cada circuito de memoria, la visión de estas no-del-todo-nuevas pistas de competición de ***Wipeout HD*** parecen producto de una alucinación. De una alucinación muy agradable.

«*Y de una alucinación que ya hemos tenido*», oigo apuntar a los más críticos. Bueno, sí, es cierto: no hay ni una sola pista nueva en ***Wipeout HD***: todo son reactivaciones de las presentadas en *Pure* y *Pulse*. Pero la compensación de ***Wipeout HD*** es doble: primero, el juego es tan impactante que hace olvidar que las pistas son de segunda mano; segundo, ***Wipeout HD*** funciona como carta de presentación de un futuro y aún no anunciado expresamente *Wipeout* para **PS3**.

Mientras tanto, esta entrega se revela como una entrada de la saga a la altura de la potencia de la nueva generación de consolas de sobremesa, tras dos entregas portátiles de indudable atractivo pero aún muy a remolque de los clásicos de la serie. Esta vez, los decorados de cemento y metal, grotescos e inhumanos como delirios de grandeza de un escritor de novelas de ciencia-ficción soviética sin diálogos, se alzan desafiantes para ambientar carreras que permiten ocho jugadores *on-line* en las variantes de competición habituales. Lo dicho: una agradable alucinación hecha realidad.




«CARRERA PATROCINADA POR...» Los anuncios ficticios o no, responsables de parte del carisma de las pistas.



EN CINCO LÍNEAS

Anticipo de una aún hoy hipotética aunque casi garantizada entrega de Wipeout para PS3.

QUÉ CUENTA

Ocho equipos tomados directamente del reciente Wipeout Pulse para PSP se dan cita en una nueva entrega de la serie, absolutamente impresionante en el apartado gráfico.

SI FUERA UNA EMISORA SERÍA LA MÁSSIMAAAA

LOS CREADORES

SCE STUDIO LIVERPOOL
Esencialmente, se trata del mítico estudio Psygnosis una vez fue comprado por Sony y orientado a producir software exclusivo para Playstation. Son los responsables de toda la serie Wipeout, y hasta hace muy poco eran también propietarios de la franquicia Formula One, para la que han desarrollado todas sus entregas, incluida la reciente de PS3.

_GÉNERO **SOPLIDOS NEW AGE**
_COMPAÑÍA **EIDOS**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MEKENSLEEP.COM**





SOPLA, SOPLA
Para disipar la oscuridad, haz lo que Nemesis para quitar el polvo de los muebles cuando espera a una chica para cenar en su guarida: sopla.





SOUL BUBBLES

TEXTURA PICTÓRICA PARA UNA CUCADA GALA EN NINTENDO DS

A los más veteranos del lugar, el inconfundible estilo visual de ***Soul Bubbles*** les retrotraerá a más de un producto francés de los ochenta. Nada decididamente infogramista o loricielsiano, pero sí vagamente galo, con su ritmo reposado, su ingenio estructural y su ambiente bucólico.

Atmósferas aparte, ***Soul Bubbles*** es una agradable y pequeña producción del estudio (adivinadlo) francés **Mekensleep**, que cuenta los trasiegos de un pequeño aspirante a chamán que debe aprender a conducir burbujas en las que residen almas, por laberínticos entornos naturales. A veces requerirá del jugador habilidad y destreza, a veces algo de reflexión para solucionar sencillos *puzzles* a golpe de *stylus*, pero toda la fuerza de ***Soul Bubbles*** parece residir en el mimo que han recibido pequeños detalles: el diseño de los personajes, entre post-manga e influido por los cómics de fantasía europeos de los ochenta, el hábil salto entre géneros y, sobre todo, la apuesta por un ritmo más contemplativo que frenético, perfectamente acorde con la ambientación del juego. _JOHN TONES



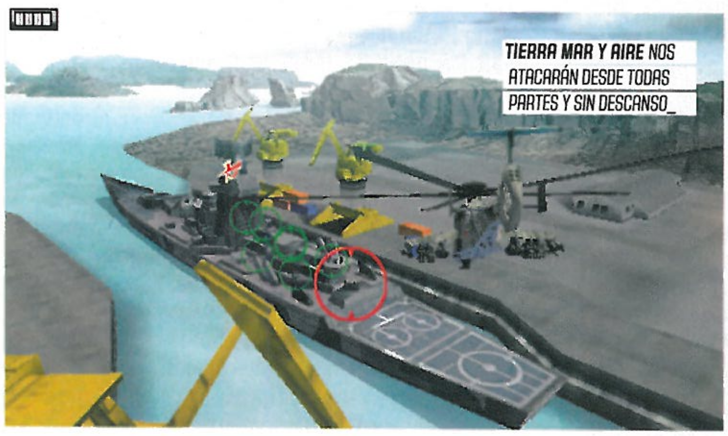
SUPER HIND

O COMO DESCENDER AL INFIERNO SIN ABANDONAR EL CIELO

En un mundo casi completamente dominado por Consortium, una mastodóntica multinacional con intenciones dictatoriales, un pequeño grupo de naciones intenta evitar que tal desastre llegue a consumarse... y ahí es donde entramos nosotros en juego. A los mandos de un Super Hind MI-45D ruso, el arma más letal y potente que ha surcado jamás los cielos, deberemos enfrentarnos a un enemigo muy superior en número y con un potencial bélico absolutamente impresionante. Como podéis imaginar, tan desigual enfrentamiento, traducido al mundillo del videojuego, sólo puede dar lugar a un arcade aéreo lleno de acción, con una mecánica sencilla y un control muy manejable. Desde la primera partida, ***Super Hind*** va a poner a prueba nuestra puntería, nuestros reflejos y, sobre todo, nuestra capacidad para sacar el máximo partido al enorme arsenal de nuestro helicóptero. Para ser el típico arcade de darle al gatillo sin parar, parece que contará con bastante variedad de misiones... aunque, desgraciadamente, no con una modalidad multijugador ni una opción de juego en red. Según parece, con su gigantesco Modo Historia tendremos diversión y entretenimiento como para no echar nada en falta en ***Super Hind***. _DE LÚCAR



ACHTUNG! LAS AMENAZAS MÁS SERIAS A NUESTRO ALCANCE ESTARÁN MARCADAS EN COLOR ROJO_



TIERRA MAR Y AIRE NOS ATACARÁN DESDE TODAS PARTES Y SIN DESCANSO_

_GÉNERO **HELIZADOS PARA LA GLORIA**
_COMPAÑÍA **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-INGLÉS**
_WEB **WWW.VIRGINPLAY.ES**

COLORES INFAMES
Técnicamente pobre, lo difícil de digerir de este Mario Kart son esos chillones paisajes pintados en pastel, propios del mismísimo Mark Ryden_







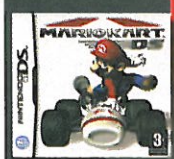


EL FUEGO CAMINA CONMIGO

El multi-jugador ha sido desde siempre, el Modo estrella predilecto en la saga *Mario Kart* desde sus inicios en **Super Nintendo**. La saga ha ido evolucionando de los 4 jugadores encajados en el sofá hasta el actual modo para 12 jugadores vía wi-fi. Jugar contra una marea de hombres-máquina japoneses es divertido, aunque nos quedamos con el olor humano. Sºomos así de carnales.







MARIO KART DS



MARIO KART WII



MARIO KART: DOUBLE DASH!

100°

0°

_EL HOMBRE ELEFANTE

MARIO KART WII

ES EN UN JUEGO COMO ÉSTE DONDE SE EVIDENCIA LO CONTRAPRODUCENTE DE GUIARSE POR PRIMERAS IMPRESIONES

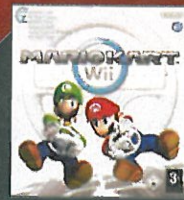
Pensar en lo que supone y lo que podría haber supuesto esta entrega de la longeva y fundamental saga de conducción arcade es vital para no justificar alegremente sus nítidos defectos y suspirar con justicia por una renovación que la franquicia empieza a reclamar con insistencia.

El mar de opciones que nos aborda en un principio adjunta tramposas intenciones: ocultar sus peligrosas carencias. La *wii-wheel* sirve como un primer contacto cómodo con el espíritu *Mario Kart* y los juegos de conducción en **Wii**, recreándonos en un movimiento de brazos sencillo aunque arduo de dominar (especialmente en dificultades avanzadas o a la hora de realizar complejas técnicas). Cuando asumimos que la wii-wheel no es la opción más brillante para destrozar tiempos en el contra-reloj, agradecemos a **Nintendo** que permita jugar de modo tradicional. La falta de ímpetu y autodeterminación, parcheando un juego bastante limado aunque aún imperfecto, es una constante que desglosaremos a continuación.

Acariciando posibilidades

Tras la salida en falso del control (buen momento para homenajear a uno de los grandes juegos incomprendidos de **Wii**, *Excite Truck*, por su valentía y completo conocimiento de lo que debería significar el alfa y omega en un arcade) el apartado gráfico no resulta alentador. Es técnicamente muy similar a la entrega de **Game Cube**, que ya nos decepcionó en su día y por consiguiente, sigue resultándonos insuficiente. La irregularidad gráfica prosigue con texturas policromadas en colores pastel, excesivas y rozando el mal gusto (añado, al cual **Nintendo** rara vez nos tiene acostumbrados), aunque el juego termina robándonos el corazón de forma ruin al permitirnos jugar con personajes como Rey Boo o Estela de *Mario Galaxy*. El elenco de personajes es equilibrado, aunque echamos en falta a R.O.B. de *Mario Kart DS* (muy de moda últimamente por los crossover de la compañía...). Desaparece el desastre de los karts dobles de *Double Dash!*, y se incorporan las motos, con trazada más compleja y mayor ligereza, un añadido irrelevante que pretende lucir una profundidad inexistente.

En los circuitos comienza la debacle de ***Mario Kart Wii***. La anchura nos parece excesiva, aunque soporte por primera vez 12 corredores, creando un aburrido vacío si jugamos los cuatro jugadores de siempre. Salvo honrosas excepciones (el nuevo Rainbow Ride, las minas de Wario, el castillo de Bowser o la senda del Arce), los circuitos son pastiches de niveles ya



_GÉNERO **SIMULADOR DE LANZADOR DE TORTUGAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDO EAD**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1-12** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS / VOCES **CASTELLANO / INGLÉS**
_WEB **WWW.MARIOKART.COM**







UNA EXASPERANTE CPU ARRUINA CON CONTINUAS TRAMPAS LA EXPERIENCIA EN SOLITARIO

jugados, creando una incómoda sensación de *déjà-vu* incluso en el primer contacto.

Aquí es donde entra en juego uno los aspectos más injustificables de ***Mario Kart Wii***: el Modo para un jugador y la nefasta IA. Lejos de pretender ser un arcade puro, donde la velocidad prima sobre el jolgorio y abuso de ítems (que es sin duda la sal y pimienta de la saga), **Nintendo** ha perdido el sentido de la medida de forma sonrojante: una CPU maquiavélicamente tramposa, que logra arrebatarte el primer puesto a base del indiscriminado bombardeo de descompensados ítems sin ningún tipo de pudor. Decepcionante y meramente transitorio (y excusa para el desbloqueo de pistas, otro cáncer a erradicar en la industria), el Modo para un jugador es una ofensa y una mera antesala para la esperada modalidad en red.

Caparazones en línea sin trampa

Aunque haya hecho falta generación y media para ver un *Mario Kart* de sobremesa *on-line* (la fantástica versión de **DS** se quedó a medio camino), aquí si que **Nintendo** ha puesto los puntos sobre las íes. Desaparece el incómodo *sneaking* (cansina técnica que premiaba a los más pacientes y habilidosos con turbos infinitos, conduciendo los karts como si Yoshi

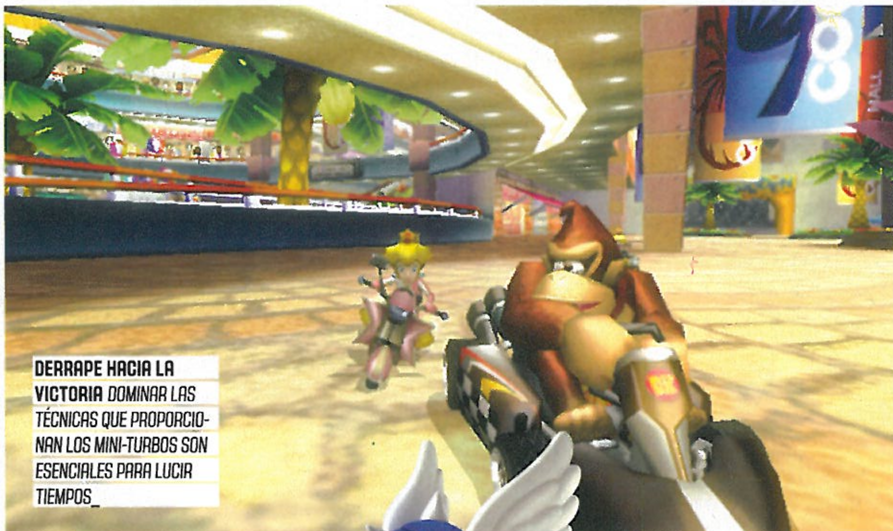


PROJECT MUSHROOM RACING LA DECISIÓN DE INCLUIR MOTOS NO HA SIDO PERNICIOSA, PERO EN DEFINITIVAS CUENTAS ES IRRELEVANTE_









DERRAPE HACIA LA VICTORIA DOMINAR LAS TÉCNICAS QUE PROPORCIONAN LOS MINI-TURBOS SON ESENCIALES PARA LUCIR TIEMPOS_

tuviese problemas con el bourbon) a favor de un cómodo y bien implementado sistema de maniobras aéreas especiales (con un simple golpe de *wiimote* basta). Se exige *timing* a la hora de golpear el volante o el *wiimote* de forma seca justo cuando realicemos un salto impulsado, beneficiándonos al asentarnos en el suelo. Aclaro que los mini-turbos por los derrapes continúan existiendo (indispensables a la hora de arañar segundos al crono) pero son más livianos y tan sólo necesitamos mantener la trazada.

El Modo Fantasma es sin duda lo mejor del título, permitiéndonos descargarnos partidas rivales de jugadores parejos a nuestros tiempos, en busca de la mejora paulatina (espíritu arcade, aquí sí). Esta modalidad redime por completo los vagos e insufribles defectos de su Modo en solitario gracias a su fluidez, cantidad de opciones y optimización (podremos incluso instalar un canal en el menú de **Wii** para visitar nuestros records sin introducir el disco). Ganar carreras y no ser acosado continuamente por un caparazón azul o ver cómo nuestros rivales se caen por precipicios por culpa de errores humanos es un alivio tras sucumbir ante una enfermiza CPU asesina, que parece controlada por el ordenador del mismísimo **Stephen Hawking**.

Nos quedamos con una sensación amarga. Se han implementado nuevas opciones como el *wiimote* o un espléndido Modo On-line, ambas de modo correcto, aunque huelga a decir que haber patinado en cualquiera de estos dos puntos hubiese sido impensable y completamente imperdonable. **Nintendo** no se ha arriesgado, no ha buscado un giro de tuerca en una saga que se puede permitir esta edición como canto de cisne, porque a efectos prácticos, el multijugador, auténtico *leit-motiv* de la saga, sigue siendo espléndido, vibrante e inmortal. Pero aviso para navegantes: **Nintendo** no puede seguir viviendo de las rentas de pasados éxitos. Ninguna otra compañía ha demostrado saber renovarse como ésta, por lo que no nos sirven excusas.

EL MEJOR ON-LINE DE WII ES UNA BENDICIÓN QUE LOGRA SALVAR DE LA QUEMA UN POSIBLE DESASTRE

CONCLUYENDO

Aunque la crítica en general pueda sonar quisquillosa, creednos, debía serlo. El último Mario Kart es jugoso, con todos los logros que ha tenido siempre, aunque nos resulta insuficiente imaginando lo que Nintendo podría haber publicado.

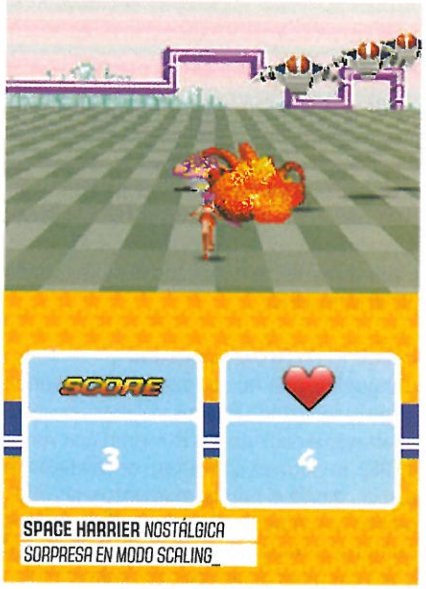
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
7,0	7,5	8,0	9,0	Wii	8,0



7+

NINTENDO DS

_GÉNERO TENIS PARA SEGUEROS
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SUMO DIGITAL
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.SEGA.COM



SPACE HARRIER NOSTÁLGICA SORPRESA EN MODO SCALING_



SINCERIDAD BRUTAL

Cuando allá por diciembre viajamos a Londres para traeros las primeras impresiones, la propia **Sumo** nos confesó que desarrollar esta versión significaba un pequeño lastre por sus ínfulas puramente comerciales. Paradójicamente, es la versión que más ha terminado gustándonos por su descarada simplicidad.



MEJOR EN PEQUEÑO ESTA VERSIÓN MÁS DISCRETA Y HUMILDE LOGRA NUESTRO BENEPLÁCITO_







SEGA SUPERSTARS TENNIS



TOP SPIN 2



RAFA NADAL TENNIS

100°

0°

_EL HOMBRE ELEFANTE

SEGA SUPERSTARS TENNIS

EL BESTIARIO DE SEGA, CON SONIC A LA CABEZA, PROTAGONIZAN UN ARCADE TENÍSTICO PARA LA PORTÁTIL DE NINTENDO

En el anterior número ya analizamos la versión «principal» de ***Sega Superstars Tennis***, el título destinado para consolas de sobremesa, que era, a priori, la opción más interesante gracias a su modalidad *on-line* y apartado técnico. Pues no. Sin que sirva de referente, el tamaño prima y lo que a gran escala se quedó en corto y superficial, podemos juzgarlo con otros ojos en su versión portátil.

No nos engañemos: ***Sega Superstars Tennis*** en **DS** sigue teniendo la ligereza que nos decepcionó en las otras ediciones, pero recibe nuestra bendición debido al ridículo catálogo de **DS** en el género, donde competir contra ejemplos bochornosos como *Rafa Nadal Tennis* mitiga esos defectos y capta nuestro interés. Se mantienen el elenco de personajes: Sonic, nuestro amigo Nights y, no me cansaré de repetirlo, el bizarro Alex Kidd poligonal, entre otros. En Modos de juego existen pequeñas diferencias: se pierde la modalidad *online* y se mantienen los torneos y mini-juegos del original. **Sumo** ha decidido poner a nuestra disposición dos tipos de control: uno clásico con el *D pad* y botones junto a uno más discreto con *stylus* (un fraude injugable que pretende justificar la pantalla táctil). Curiosamente, debido a la incapacidad de la **DS** de crear espectaculares efectos a la hora de realizar los especiales, los personajes tienen prácticamente todos los mismos ataques, logrando equilibrar la balanza entre personajes con más eficacia que en las versiones caseras. **Sumo** de nuevo ha demostrado dominar el *hardware* sobre el que trabajan (adaptar *OutRun 2* para **PlayStation 2** o mejorar técnicamente *Virtua Fighter 5* incluso de forma más eficiente que la propia **AM2** no son precisamente moco de pavo), con un apartado visual en completas 3D, alarmantemente parecido a las versiones de **Wii** y **PS2**, guardando las distancias, pero con un mimo indiscutible (amantes del reto, obligatoria la visita al nivel inspirado en *Space Harrier*).

Los Modos de juego son más livianos: no existe un Modo principal pero sí mini-juegos, que cobran mayor sentido en este formato, siendo mucho más rejugables y amenos. Nos sigue pareciendo torpe y decepcionante la física de la pelota. ***Sega Superstars Tennis*** es un arcade fallido que se queda a medio camino, pero... no hay ningún juego de tenis comparable en **DS** hasta que **Nintendo** se atreve con un *Mario Tennis* a la altura. Mientras tanto, **Sega**, para ti el punto.

CONCLUYENDO

En este caso menos es más: Sega Superstars Tennis resultó ser un título decepcionante, más aún proviniendo de Sumo y Sega, aunque esta versión destaca gracias a su admisible nivel de portabilidad (morbo implícito aparte).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
8,5	8,0	6,5	7,0		7,6

_DE LUCAR

EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR

SU ASPECTO INFANTIL HA HECHO QUE MUCHOS LE DISCUTAN SU INNEGABLE LIDERAZGO, PERO HA LLEGADO LA HORA DE RENDIRSE ANTE EL AUTÉNTICO REY DEL GÉNERO DE LOS JUEGOS DE GOLF

Hasta la llegada de la saga *Everybody's Golf*, el mundo de los juegos de golf era un poco como Parque Jurásico: demasiado científico, verde por todas partes y algún que otro viejo dinosaurio campando por la hierba. Con esto no queremos decir que fueran malos juegos: de hecho fueron los que sentaron las bases de todo lo que llegó después, sólo que se trataba de un esquema bastante rígido y solían confundir realismo con seriedad y rigidez. *Everybody's Golf* arrasó con esa concepción tan encorsetada de este deporte y nos dio la oportunidad de disfrutar de un juego con apariencia de arcade y corazón de simulador. Por decirlo de otra manera: máximo rigor y total respeto en todo lo referente al golf... pero con una puesta en escena más divertida, más vistosa y un ritmo de juego mucho más alegre e intenso. De este modo consiguió dos cosas: una, contentar a los ya iniciados y los amantes de este deporte; y dos, atraer a un público nuevo hasta entonces muy poco tentado por un género con fama de pausado y hasta de aburrido. Gracias a esa inteligente combinación, consiguió un gran éxito en todas las consolas de **Sony**, sobre todo las últimas ediciones, y ahora, por fin, le ha llegado el momento de dar el salto a **PS3**.

Llegó la hora de la verdad

Aunque los que no conozcan demasiado el juego (y sobre todo algunos malintencionados) se atrevan a decir que es lo mismo que vimos en **PS2**, lo cierto es que el salto de calidades se aprecia desde el primer momento y las diferencias son notables. Nunca un *Everybody's Golf* presentó un aspecto tan deslumbrante y una cantidad de detalles tan espectacular. No es sólo que sea mucho más bonito, es que desde la cuidada animación de los personajes hasta el último bicho, rama o destello de luz, todo resulta atractivo y armonioso. Aunque no exprima excesivamente el potencial de la máquina, al menos sí se ha beneficiado





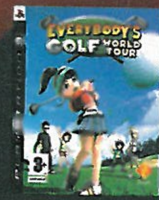
FIDELIDAD
CUANTO MÁS JUGUEMOS CON UN PERSONAJE MÁS SE POTENCIARÁN SUS HABILIDADES_

PERSONAJES
CADA UNO TIENE SUS PUNTOS FUERTES Y SUS DEBILIDADES. NUESTRA SERÁ LA DECISIÓN_









_GÉNERO GOLF SIN FRENO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR CLAP HANZ
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-50 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB ES.PLAYSTATION.COM

de sus posibilidades y lo único que podemos criticarle son unas leves ralentizaciones que aparecen ocasionalmente al ir a golpear en el último hoyo. Salvo ese tema, todo lo demás sólo merece aplausos.

Nos gusta mucho, por ejemplo, el nuevo sistema de golpeo incorporado y, aunque al principio da algunos sustos, parece ser la fórmula preferida por los usuarios, pues es también la más empleada en los torneos en red. En cuanto a este esperado Modo *on-line*, pues tenemos sensaciones un poco contrapuestas y muchas ideas para mejorarlo... aunque el balance general es positivo. Poder competir con cualquier rival del mundo era algo que este juego pedía a gritos, pero se podía haber perfilado más el planteamiento para evitar esperas innecesarias. De las cuatro velocidades de juego, sólo es realmente interesante la normal: el resto, o torturan al usuario con esperas incomprensibles, o le arruinan la partida por falta de tiempo. Lo demás está más o menos en regla y promete regalarle a los aficionados algunos de los mejores momentos en red con **PS3**. Ya sea unirse a las partidas de cincuenta jugadores o crear las nuestras propias para ocho según nuestros gustos, ambas fórmulas serán igual de satisfactorias y emocionantes. Hemos jugado en un montón de partidas: los servidores funcionan a pleno rendimiento y no hemos sufrido ni un solo corte. De hecho, uno de los aspectos que más nos sorprendió fue la cantidad de gente conectada. Lo que sí sería muy conveniente es que antes de atacar la modalidad en red nos esforcemos al máximo en el Modo Duelo. De esta manera conoceremos mejor los campos y, sobre todo, potenciaremos a nuestros personajes al mismo tiempo que los dotamos de mejores palos y bolas. No es que no podamos ganar sin llegar preparados, sino que será mucho más difícil. Necesitaremos más golpes para llegar a los mismos sitios , cuando se precisa justo lo contrario para triunfar en este deporte. También son importantes la habilidad, la suerte y, por descontado, el conocimiento, por lo que no estaría de más un repaso de conceptos en el Modo Práctica. El diseño de los nuevos campos, sobre todo

ANTES DE JUGAR EN RED SERÁ ACONSEJABLE QUE JUGUEMOS A FONDO LOS MODOS NORMALES

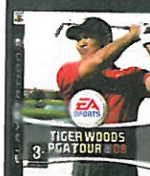
los más avanzados, es el de auténticos campos de minas, tan llenos de trampas que uno no puede relajarse ni a dos metros del hoyo. Ya sabemos que el punto fuerte de la saga es la jugabilidad pero, una vez superados el nivel medio de juego, descubriremos que también son vitales la exigencia y la precisión. Lo que no venga determinado por los accidentes del terreno nos llegará a través de las caprichosas reglas especiales, y ahí sí que descubriremos la mala uva de los programadores.

Ya anunciabamos que ***Everybody's Golf World Tour*** es el más completo de toda la saga y que además es, probablemente, el mejor juego de golf de todos los tiempos. Tiene lo que buscan los amantes de este deporte... sin todo lo que hace que muchos odien los juegos de golf. Ahí está su secreto.

100°



EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR



TIGER WOODS PGA TOUR 08



TIGER WOODS PGA TOUR 07

0°





PRECISIÓN
CALCULAR CORRECTAMENTE Y GOLPEAR CON EXACTITUD SON LAS CLAVES DEL JUEGO







JUEGO EN RED

El gran reto de esta entrega, y hay que decir que han estado bastante atinados... aunque se podría mejorar el sistema de partidas para evitar esperas innecesarias. Antes de probar será mejor jugar muchísimo al Modo normal.

CONCLUYENDO

Si la misión de esta entrega era convertirse en la mejor de la saga y también en el principal referente del género en PS3, hay que reconocer que han logrado ambos objetivos. Es muy bueno, sigue siendo el más divertido y ahora podemos jugar en red.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
8,5	8,5	9,0	9,0	8,8



VAYA BICHARRACO LA PRIMERA VEZ IMPONE COMO ÉL SOLO. PERO AL FINAL SON FÁCILMENTE DOMABLES_

_STAN BY

UNIVERSE AT WAR

EARTH ASSAULT

OTRO INTENTO MÁS DE ADAPTAR LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL A LA IDIOSINCRASIA CONSOLERA... CON RESULTADOS DISCUTIBLES.

Es condenadamente difícil, y parece que no debemos cansarnos de decirlo, adaptar un género creado en torno a *interfaces* mucho menos constreñidos que los mandos de una consola, como es la estrategia en tiempo real. Especialmente cuando ésta lleva aparejada la casi inevitable -porque, me disculparéis, pero ahora no recuerdo ningún título que no lo haga - gestión de recursos (entendiendo como tal la construcción de bases, unidades, etc. en tiempo real). ***Universe at War***, que también ha sido juego de **PC** antes de llegar a **Xbox 360**, consigue grandes cosas, encuentra grandes soluciones y aporta algún planteamiento si bien no rompedor, sí refrescante. Pero también consigue reventarse a sí mismo desde dentro...

Facciones y mapeados.

Primer logro: las diferentes facciones del juego. Pese a que la historia resulta un tanto ramplona, plagada de tópicos y con unos diálogos demasiado tontunos y escritos a la ligera como para tener la presencia que requieren, y una querencia hacia la la tradición más clásica de la sci-fi de invasiones alienígenas con guiños bien intencionados pero no tan bien ejecutados, la inclusión de tres especies extraterrestres que se dan de guantazos en el planeta Tierra (porque una de ellas, la Jerarquía, ha comenzado la invasión) acaba dando como resultado un jugabilidad con muchas variables y muy bien equilibrada.

Por un lado están los Nexus, una especie de autómatas que se enfrentan a la Jerarquía allí donde aparecen. Estos últimos son unos expoliadores interestelares con unas maquinazas de tamaño obsceno. Y, por último, los Masari, una antigua especie venida del espacio que pretendía educar a las primeras civilizaciones humanas y acabó sumiéndose en un letargo milenario (hasta ahora, claro). Cada una presenta una dinámica muy diferenciada: los Nexus son, ante todo, tropas de acción rápida, gracias en parte a un sistema de cableado eléctrico (bueno, más o menos) que les permite teletransportarse allá donde llegue la red. La Jerarquía, como digo, se basan principalmente en el concepto de fortaleza andante, y sus mejores armas son buen ejemplo de ello. Por último, los Masari tienen bonificaciones a los recursos y dos modos de acción, "Light" o ataque, y "Dark", defensa, entre los que hay que aprender a manejarse, ya que cada unidad presenta características muy distintas según el modo.

El resultado de estas marcadas diferencias -especialmente en las escaramuzas o el multijugador, ya que la campaña obliga a jugar progresivamente con cada facción- es muy interesante, ya que no se trata sólo de tener unidades diferentes, sino de aproximaciones en ocasiones diametralmente opuestas a la estrategia global y la gestión.

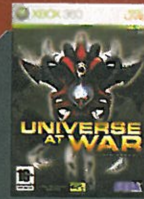
Luego nos encontramos con un interfaz que busca ante todo -como debe ser, por otro lado- maximizar la accesibilidad a todos los recursos desde cualquier punto del escenario. Así, a base de menús rotatorios desde los gatillos y los *bumpers* podemos, por un lado, controlar rápidamente cualquier cola de producción o seleccionar rápidamente a la unidad constructora más cercana y desocupada. Y, por otro, hacer selecciones rápidas de tropas por tipo de unidad. La creación de grupos personalizados también es ágil, y cada grupo aparece en el mismo menú que el resto de unidades por



C&C 3: TIBERIUM WARS

UNIVERSE AT WAR

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH II



XBOX 360

_GÉNERO **ESTRATEGIA A TROMPICONES REALES**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **PETROGLYPH GAMES**
_DISTRIBUYE **SEGA**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://UNIVERSEATWARGAME.COM**













DEFECTO HABITUAL PESE A LAS GRANDES IDEAS, ESTE JUEGO TAMBIÉN ESTÁ LASTRADO POR LA MICROGESTIÓN DE TROPAS

clases. Del mismo modo, las habilidades especiales de cualquier tipo de unidad seleccionado está disponible desde otro gatillo, pudiendo gestionar así por medio de cuatro botones la producción, la investigación de mejoras, la dirección de tropas y el uso de sus habilidades. El mapa permite, además, manteniendo un gatillo pulsado para ampliarlo, desplazarse condenadamente rápido por el escenario.

Y llegan los problemas.

Es una lástima, no obstante, que no existan más opciones tácticas aparte de desplazarse y atacar. No hay órdenes de tipo «mantener el terreno» o «avanzar y atacar» (aunque esto último es automático). Y la selección manual de tropas se ve profundamente lastrada por una retícula de apuntado esquiva. Se agradecen las opciones de selección a base de pulsaciones simples o dobles (para seleccionar una tropa o todas las visibles, o, incluso, todas las visibles de un mismo tipo), pero la retícula juega muy malas pasadas cuando queremos controlar o apuntar sobre unidades concretas, especialmente si están en movimiento. Algo que incluso afecta a la gestión de los ataques más épicos, es decir, los que nos enfrentan contra los gigantescos caminantes de la Jerarquía, que presentan una decena de puntos concretos de ataque sobre su estructura, y donde la precisión es vital.

Mayor lastre supone, en cualquier caso, el rendimiento técnico del juego: el *framerate* es insultantemente inestable, llegando a puntos en los que la acción avanza a un desperante paso de tortuga, o, directamente, a trompicones. No es que el apartado visual sea horrible, ni tampoco excelente. Ni tampoco de que yo sea precisamente muy exigente en este aspecto. Es que la fluidez del juego se va al garete muy, muy a menudo. Es decir, demasiado.



CONCLUYENDO

A pesar de nuestra habitual querencia por todo lo que desprenda tufillo a cultura de serie B, Universe at War es un juego sólo para incondicionales de la estrategia, a los que no les moleste el desembolso y los fallos técnicos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
6,0	7,2	7,0	8,0	7,0



MÁS EQUILIBRADO QUE FIFA
EA SPORTS HA MEJORADO A LOS PORTEROS Y EMPEORADO A LOS DEFENSAS EN UEFA EURO 2008





_MELONGASOIL

UEFA EURO 2008

LA EUROCOPA PERMITE A EA PULIR LOS FALLOS DE FIFA 08 Y CREAR ASÍ UNO DE LOS MEJORES SIMULADORES DE LA TEMPORADA.

Aunque esta temporada hemos podido disfrutar del mejor *FIFA* de la historia (por suerte, **EA Sports** va mejorando la saga con el paso del tiempo), los seguidores del mítico simulador de **Electronic Arts** (y de los de la competencia, por supuesto), sabíamos que FIFA 08 sería superado en breve.

Y es que cada dos años, la Eurocopa y el Mundial se van turnando para dar una segunda oportunidad a los chicos de **EA Vancouver**, y en esta ocasión no parecen haberla desaprovechado.

Mejoras jugables y faltas notables

Aunque a primera vista, el juego parece idéntico a *FIFA 08*, bastarán un par de minutos (si eres suficientemente fan de la saga) para descubrir mejoras visuales y, sobre todo, jugables. La velocidad del juego se ha aumentado en un 6% con respecto a *FIFA 08*, los controles no mantendrán el esférico en el aire de forma exagerada e irreal, los pases largos son útiles, las posibilidades de que el jugador robe un balón a la CPU son prácticamente las mismas que en el caso contrario... El cambio más importante en su jugabilidad es el equilibrio en general que se le ha dado al juego; la defensa no es una muralla infranqueable como en *FIFA 08* y los porteros de ***UEFA Euro 2008*** son capaces de coordinar y de moverse con tiempo suficiente como para atrapar un balón raso y lento (los guardametas de *FIFA* erán de auténtico chiste).

Las ventajas jugables están claras. Ahora vienen los inconvenientes: siendo un juego basado en la Eurocopa, lógicamente, carece de la gran cantidad de ligas mundiales, jugadores y posibilidades de *FIFA 08*; en ***UEFA Euro 2008*** sólo podrás jugar con selecciones europeas y dos posibilidades en lo que respecta a campeonatos: Eurocopa con encuentros de clasificación y sin ellos.

Menos mal que **EA Sports** no se ha olvidado del genial Modo Be-A-Pro y de las posibilidades *on-line*... así como de incluir nuevos y originales Modos de juego.

Capitanea tu selección

La evolución del Modo Be-a-Pro se llama Capitanea tu Selección, y permitirá hasta a cuatro jugadores, de forma simultánea y cooperativa, competir en una Eurocopa contra todas las selecciones oponentes; cada jugador competirá contra la CPU y, por decirlo de alguna manera, contra sus tres compañeros, ya que la forma de jugar de cada uno de los cuatro hará aumentar o disminuir una puntuación personal que convertirá en capitán a uno sólo de ellos al final de cada encuentro.

Junto al mencionado Modo, **EA Sports** ha incluido una nueva opción de juego denominada Batalla de las Naciones. En ella, tendremos que seleccionar un equipo al crear nuestro perfil . Cada partido ganado en los principales Modos de juego, añadirá puntos al equipo elegido en un *ranking* europeo.

Por último, se ha incluido el original Historia de la Clasificación, con el que podremos cambiar la historia en momentos decisivos de partidos clásicos en la fase de clasificación.

100°



PRO EVOLUTION SOCCER 2008



UEFA EURO 2008



FIFA 08

XBOX 360 • PS3 • PS2 • PSP



_GÉNERO SIMULADOR DE ARAGONÉS
_PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA EA SPORTS
_DESARROLLADOR EA CANADÁ
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-14 (PS3) _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB ES.EA.COM





NUEVO MODO: CAPITANEA TU SELECCIÓN

Selecciona a tu jugador preferido de cualquier selección y compite, junto a tres amigos (*on-line* u *off-line*) o contra la CPU, por ser el mejor jugador del equipo y ganar el brazalete de capitán. Bueno, también tendrás que competir contra el equipo oponente, claro.











MÁS REALISTA QUE FIFA La versión para PS2 del juego hace gala de un realista comportamiento del balón, de animaciones más suaves y de nuevos Modos de juego y posibilidades. Podrás utilizar el stick analógico derecho para lanzar faltas y córneres o participar en el original Modo Campaña Europea.







NADA QUE ENVIDIAR A PS2 Posee una jugabilidad casi idéntica a la del UEFA de PS2 e incluye un original Modo Quiz sobre la historia de la Eurocopa.

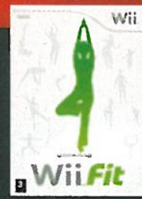
VERSIONES PARA PSP Y PS2

Al igual que en la versión para PS3 y Xbox 360, EA Sports ha mejorado, sobre todo, la jugabilidad de *UEFA* con respecto al último *FIFA*. El balón se mueve más rápido y de forma más realista, y las animaciones de los jugadores son más fluidas. El *stick* analógico derecho servirá en *UEFA Euro 2008* para poner en juego el balón en todas las jugadas a balón parado. Junto al Modo Be-a-Pro, la versión para PS2 del juego incluye el original Campaña Europea, que te obligará a cumplir ciertos objetivos en partidos de condiciones variadas: tandas de penaltis, remontadas imposibles, prórrogas... Dependiendo de los objetivos conseguidos, seremos recompensados con puntos para mejorar a nuestro equipo.

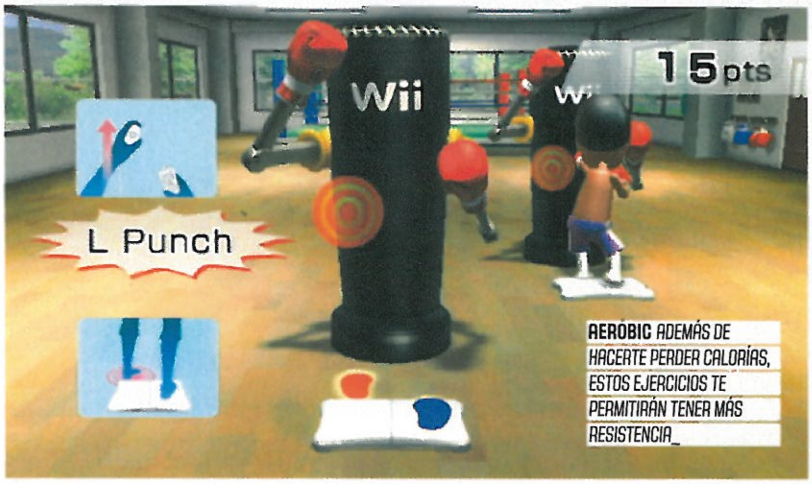
La versión PSP del juego se parece a la de PS2 más que nunca en la historia de la saga *FIFA* (sobre todo en lo que respecta a jugabilidad) e incluye todos los mini-juegos de anteriores *FIFA*, el Modo Campaña Europea y un divertido Modo Quiz sobre la historia de la Eurocopa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 / XBOX 360 GLOBAL	PS2 GLOBAL	PSP GLOBAL
8,9	8,8	8,9	8,4	8,8	8,7	8,4

3+
WII

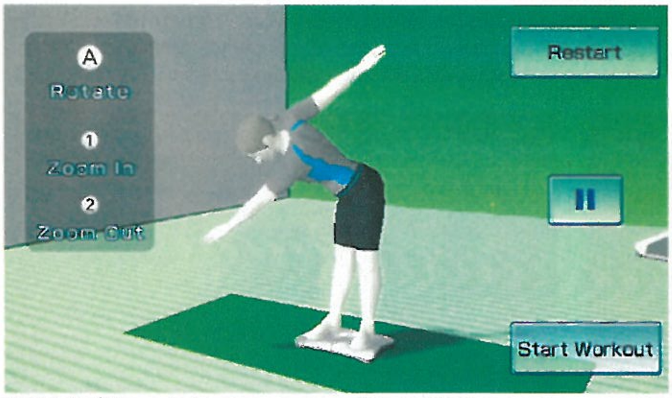


_GÉNERO DEPORTE DE NO RIESGO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1-8 _ON-LINE NO
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-CAST.
_WEB WWW.WII.COM



AERÓBIC ADEMÁS DE HACERTE PERDER CALORÍAS, ESTOS EJERCICIOS TE PERMITIRÁN TENER MÁS RESISTENCIA_





TONIFICACIÓN Te ayudará a quemar grasas y tonificar los músculos.



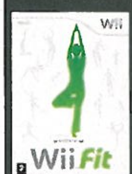
STEP AL PRINCIPIO RESULTA DIFÍCIL COORDINAR LOS PASOS, PERO TERMINAS COGIÉNDOLE EL TRANQUILLO_



_ANNA

WII FIT

100°



WII FIT (WII)



EYETOY KINETIC COMBAT (PS2)



DANCE FACTORY (PS2)

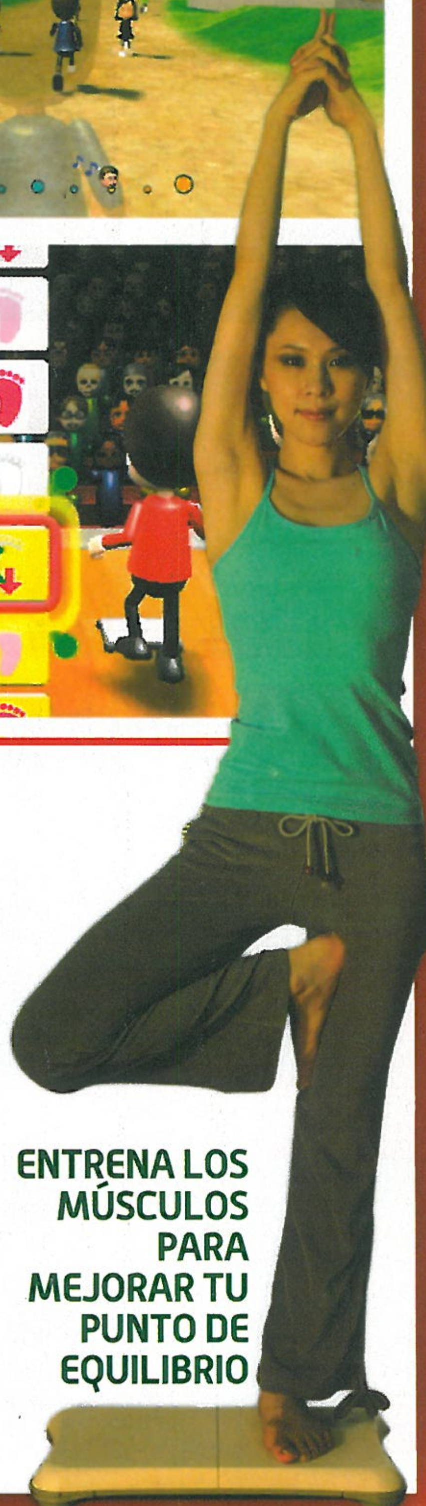
0°

¡LA GRASITA, LA PANZA CULTIVADA Y EL MICHELÍN ARRAIGADO CORREN PELIGRO!

Es como un *step* de esos que te encuentras en clases de aeróbic, sólo que con alzas pequeñas y con un *look* mucho más sofisticado. Tan sofisticado que, nada más verlo, te dices: «*esto no va a aguantar ni dos minutos bajo mis pies*»... Pues que va: el *Wii Balance Board* es duro, resistente y muy firme. Además, **Nintendo** es muy precavida y los ejercicios bruscos (tales como hacer *footing*) los ha planteado de tal forma que tengas que realizarlos sin el *step*. Es decir, pisando suelo firme y con el mando de **Wii** bien guardado en el bolsillo, pues es éste el que detecta cómo y cuánto te mueves.

Es evidente que cansa, incluso más que una alfombra de baile, y que *EyeToy Kinetic Combat* (sí, el juego con cámara *EyeToy* para **PS2** que enseñaba artes marciales en 2006). Y es que los ejercicios de yoga, aeróbic, equilibrio y tonificación son intensos, corrigen la postura y calibran la precisión. Con lo cual haces deporte con técnica; no como los otros dos juegos, que te hacen mover sin ton ni son dejándote unas agujetas que no tienen razón de ser. **Wii Fit** es divertido y posee los ingredientes suficientes para ser tan adictivo que necesites practicarlo todos los días. Te pesa, te dice lo que te sobra (o te falta), te indica cómo están los músculos y, por tanto, tu punto de equilibrio. Después, con toda esta información, te ofrece la posibilidad de fijar unos objetivos semanales cual entrenador personal. Pero los resultados no tardan mucho en aparecer... más fuerza, punto de equilibrio centrado, cansancio y cierta sudoración. Resultados, además, avalados por la diversión, sobre todo por las pruebas aeróbicas (*hula hoop*, esquí, fútbol, etc.).

ENTRENA LOS MÚSCULOS PARA MEJORAR TU PUNTO DE EQUILIBRIO



CONCLUYENDO

Curioso cuando Wii Fit examina tu estado físico, divertido cuando realizas los ejercicios aeróbicos (ya que son como los de Wii Sports y Play) y resultados rápidos cuando realizas las pruebas de tonificación y equilibrio. ¡Ahora sí que puedes tener el gimnasio en casa!

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL
8,0	8,5	9,0	9,3	9,0


Club
CANALLA
www.clubcanalla.com
LA COMUNIDAD
QUE CAMBIARÁ
TU VIDA
EVENTOS ★ NOTICIAS
SEXO ★ CLUBBING
CANALLAS ★ GALERÍAS
BLOGS ★ FOROS

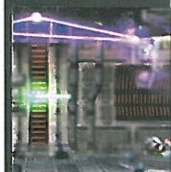
_EL HOMBRE ELEFANTE

IKARUGA

XBOX LIVE arcade


IKARUGA


REZ HD


OMEGA FIVE

LLEGA LA MEJOR VERSIÓN HASTA EL MOMENTO DEL JUEGO QUE HIZO REPLANTEAR A LA INDUSTRIA SUS VIRTUDES Y PRIORIDADES. IKARUGA SIEMPRE RENACE, NUNCA MUERE.

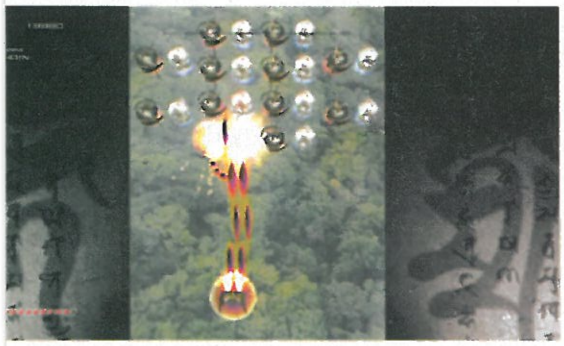
Es difícil abordar esta reedición de ***Ikaruga*** sin que nos embargue la nostalgia. **Dreamcast**, año 2001, la causa estaba perdida. Una de las consolas con el mejor catálogo visto en tal brevedad de tiempo (apenas tres años), estaba apunto de sufrir una prematura y trágica muerte por culpa del declive económico de **Sega**. Pero en su último suspiro, ahí estaba, con aberrante discreción, el juego de **Treasure**. Para muchos entre los que me incluyo, el mejor título del catálogo: un inigualable alegato póstumo a la jugabilidad.

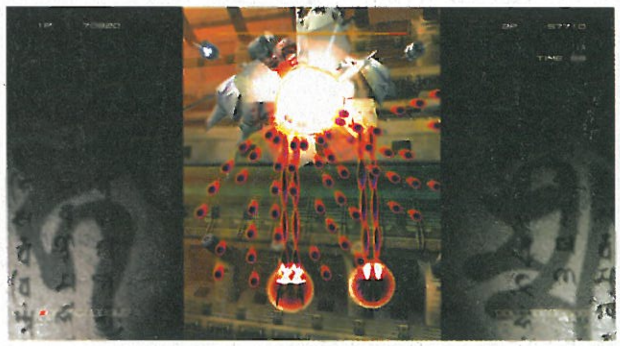
Ningún otro trabajo hubiese servido de modo tan intachable como broche para la última plataforma de **Sega**; **Treasure**, una de las desarrolladoras que han estado históricamente más ligadas a la compañía, brindó un título que puso patas arriba un género relegado al sector más puro y *underground* de los jugadores, el *shoot'em-up* clásico, transformando lo simple en complejo y lo tórrido en adictivo.

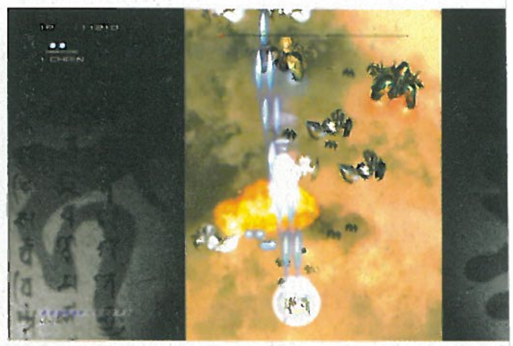
Si tuviese que escoger mi juego preferido, probablemente sería éste: su imperecedera y diferencial mecánica, engañosa simplicidad e indiscutible belleza atemporal, hicieron que durante años tuviese más tiempo volcado mi televisor que en su posición original. Pero ***Ikaruga*** no es un incunable por su impecable aspecto, combinando con maestría mitología oriental, el «*horror vacui proyectilístico*» clásico del género o el elegante binomio gráfico blanco/negro. Ni tampoco por su excelente banda sonora, inolvidables piezas cargadas de inaudita épica en este tipo de juegos, siempre más tendentes a la ligereza y despreocupado guitarreo. **Treasure** creó un *shmup* de estructura definida, con un excelente sentido del ritmo, concebido para divertir desde el primer segundo hasta que un endemoniado proyectil impacta en nuestra *hit-zone* y destruye nuestras ilusiones de aumentar nuestro récord. Sin ítems, subyugados a la rutina más obsesiva, al perfeccionismo extremo, la dificultad en continuo *crescendo* y, en definitiva, todo lo que debería ser (y no es) un videojuego: un puro ejercicio de masoquismo, precisión y superación personal.

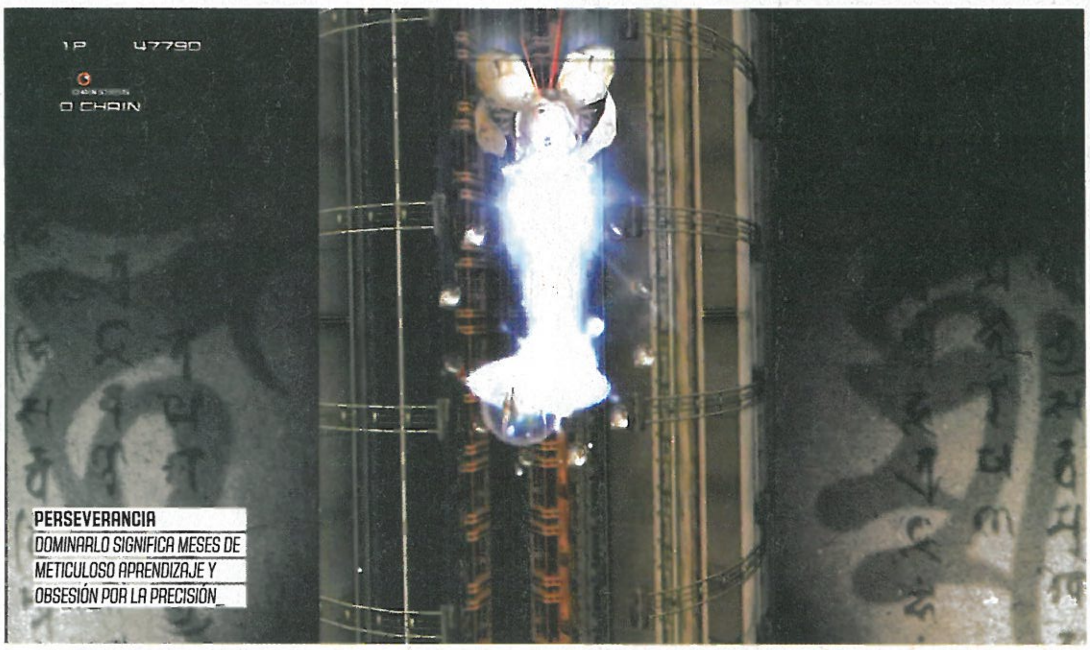
Esquiva y encadena

Hay muchas formas de jugar a ***Ikaruga***, pero sólo una es la correcta: la que te proporcione mayor puntuación. En un primer contacto (que puede llevar semanas) la, digamos, primera «capa jugable» nos obliga a dominar la bipolaridad de nuestra nave, característica que nos proporciona el poder de absorber los proyectiles blancos en una posición y los negros en la inversa. Superar todos los niveles y sus asombrosos jefes finales es sólo el primer paso para dominar el juego: ahora toca aumentar el nivel de dificultad y abordar el complejo submundo de los *chains*. Eliminando grupos de tres enemigos del mismo color, sumaremos una cadena mejor cuanto más larga, ya que repercutirá positivamente en nuestra puntuación. Esto nos obliga a limi-

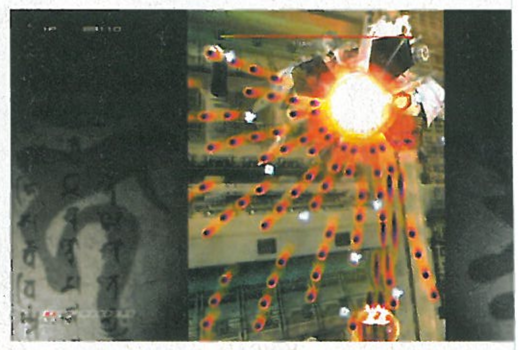








PERSEVERANCIA
DOMINARLO SIGNIFICA MESES DE METICULOSO APRENDIZAJE Y OBSESIÓN POR LA PRECISIÓN_



POR ALGO SON JEFES

Los habréis visto más grandes pero no más fuertes: los *final bosses* de ***Ikaruga*** son la culminación de cada nivel, combinando elegancia, inabarcable dificultad y rutinas de ataque definidas, junto a la irritante capacidad de hacernos perder la paciencia con frecuencia y destrozar nuestros frágiles nervios tras niveles igual de desesperantes y tormentosos_

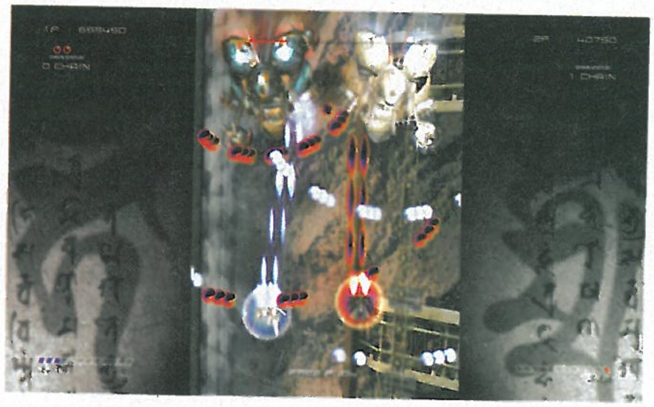


IKARUGA

XBOX 360



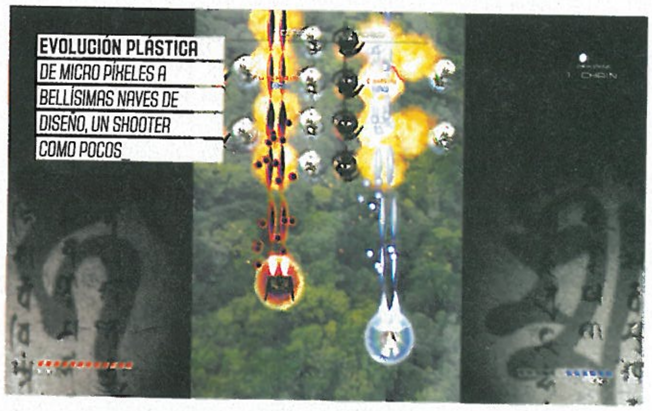
_GÉNERO **SHOOTER BIPOLAR**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **Q? ENTERTAINMENT**
_DESARROLLADOR **TREASURE**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.IKARUGA.CO.UK**



tar el uso del disparo (y tener cuidado con los especiales...) y a volver a aprendernos los niveles, evitando destruir a ciertos enemigos, esquivar más que atacar y abordar los niveles como una delicada coreografía en vez de una vulgar orgía de explosiones. Si eliminamos a un enemigo del color equivocado, destruiremos la cadena. Si nos impactan, también. Éstas son las reglas del juego: si no eres lo suficientemente bueno, no serás recompensado por el azar.

Esta edición es un auténtico milagro. Los usuarios europeos pudimos disfrutar de ***Ikaruga*** con la versión para **GameCube**, mal distribuida por **Atari**, que frustró la impecable experiencia de juego original con unos inapropiados 50 Hz. Esta versión llega a una plataforma que permite jugar con un apartado gráfico remasterizado en HD, el más fiel a la recreativa original hasta el momento, tablas de récord y Modo Cooperativo *on-line* (se acabó el vacile indemostrable), soporte para unos cuantos joysticks arcade aceptables y todo tipo de pequeños detalles que hacen de esta versión la más completa e imperecedera de todas. Incluso podremos volcar nuestros mastodónticos paneles LCD (desde aquí no nos responsabilizamos, pero incitar incitamos) para jugar como nunca imaginasteis.

Ikaruga, tanto en 2001 como ahora, sigue siendo único y ejemplar. Un videojuego consciente de sus posibilidades, que pese a su limitado esquema y a su impenetrable linealidad, siempre logra hacernos descubrir una forma de superar el reto un poco más eficaz, una partida un poco más perfecta. Ambición bipolar, nervios de acero, visión en estéreo. Perfección, como pocas veces se ha logrado ya no en el género, sino en toda la historia del videojuego.



EVOLUCIÓN PLÁSTICA
DE MICRO PÍXELES A BELLÍSIMAS NAVES DE DISEÑO, UN SHOOTER COMO POCOS_

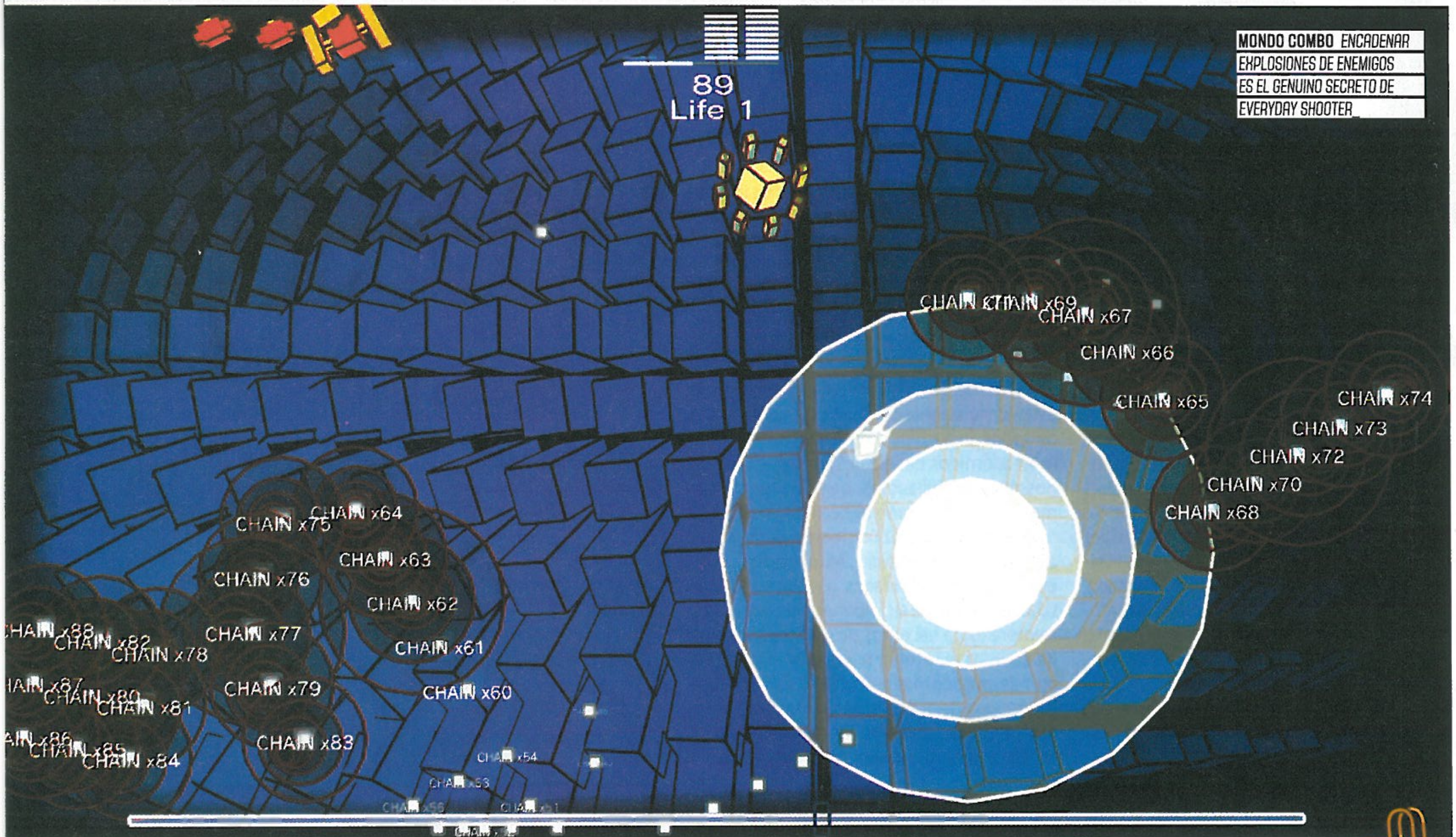


XBOX LIVE ARCADE
TECNOLOGÍA HD, RANKINGS ONLINE, MODO CO-OP, LOGROS, UN UNIVERSO DE PEQUEÑOS MATICES_

CONCLUYENDO

Pocas veces se ha intentado pero muchas menos logrado: Treasure plasma en Ikaruga lo que ha intentado decir al mundo en todos estos años, ha justificado lo que supone un videojuego para ellos y estamos en completa concordancia.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
9,0	9,0	9,8	9,0		9,6



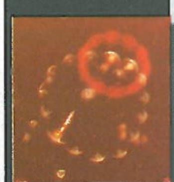
MONDO COMBO ENCADENAR EXPLOSIONES DE ENEMIGOS ES EL GENUINO SECRETO DE EVERYDAY SHOOTER_

_JOHN TONES

EVERYDAY SHOOTER


EVERYDAY SHOOTER


SUPER STARDUST HD


FLOW

¿QUÉ PASA CUANDO A «GEOMETRY WARS» LE QUITAS EL «GEOMETRY»? QUE PSN RECIBE UN SOBERBIO SHOOTER ABSTRACTO

Aunque gracias a la fiebre **Kenta Cho**, la dinámica de los *shooters* generativos ya es de dominio público (que ahora estamos acostumbrados y nos parece muy bien, pero los códigos estéticos que **Cho** ha impuesto en la conciencia colectiva *gamer* son dignos de estudio, y su obra no merece un adjetivo menor que el de «revolucionaria»), aún no habíamos recibido una buena muestra del subgénero a través de **Xbox Live Arcade** o **Playstation Network**. Es decir, a través de un canal *mainstream*.

Everyday Shooter, pues, es un lanzamiento fundacional, y quizás el más importante que han recibido los *shooters* abstractos desde el torbellino de ***Geometry Wars***: una vez preparado el público para los gráficos no naturalistas, las naves con formas lineales y los códigos de comportamiento matemáticos, llega esta pequeña maravilla creada por el canadiense **Jonathon Mak**, que él define como «*un disco de música, pero con la excepción de que en vez de ser una colección de canciones, es una colección de shooters*». En realidad es bastante más: el primer experimento generativo patrocinado por una *major*. En sí mismo, todo un triunfo.

Saga cósmica de colores planos

Esa colección de *shooters* que dice **Mak** consiste en ocho niveles, cada uno con un aspecto distintivo y único, donde la nave del jugador, contemplada y controlada como en todos los *shooters* recientes de su estilo (vista cenital, *stick* derecho para moverse, *stick* izquierdo para disparar), se defiende de oleadas de enemigos virtualmente infinitas. Cada nivel concluye no al alcanzar una puntuación o acabar con un número determinado de enemigos, sino cuando finaliza una canción que sirve, así, de cuenta atrás para superar la batalla con un mínimo de objetivos cumplidos. La dinámica del juego está supeditada completamente a la habilidad del jugador para establecer combos y explosiones encadenadas, ya que es la manera de llegar a las exigentes puntuaciones que pide el juego para abrir los sucesivos niveles.

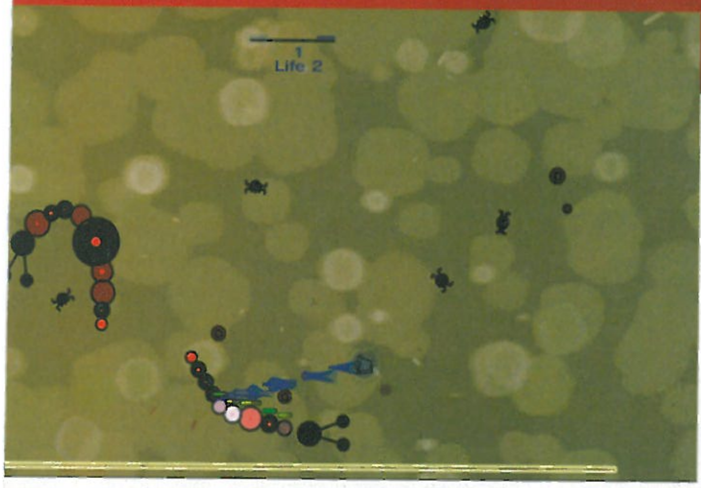
A NADIE SORPRENDERÁ QUE MAK NOMBRE A KENTA CHO COMO GRAN INFLUENCIA DEL JUEGO

Sin duda, e independientemente de los logros visuales concebidos por **Mak**, es la banda sonora, generada por el jugador, la que da un genuino toque distintivo a ***Everyday Shooter***. Un *riff* de guitarra funciona de base sonora del juego, que va siendo acompañada por los acordes y arpegios que van despidiendo las explosiones de las naves. Efectivamente, como en *Rez*, pero en un ambiente menos agresivo, que hace que el jugador olvide que está ante un *shooter* y que le transporta a un ambiente más propio de un *puzzle* o de un género más contemplativo que las extrañas batallas abstractas que muestra ***Everyday Shooter***.

Cada uno de los niveles propone un desafío único, y así, para progresar, el jugador tendrá

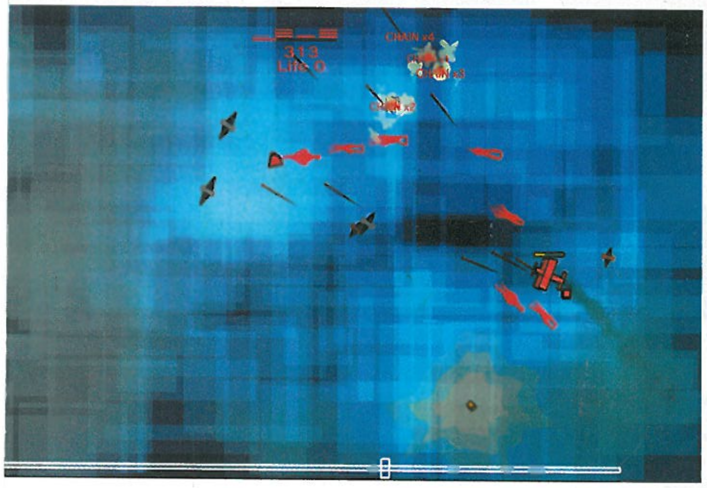


- _GÉNERO SHOOTER SUMAMENTE ABSTRACTO
- _PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SCE SANTA MONICA
- _DESARROLLADOR QUESY GAMES
- _DISTRIBUYE SONY C.E.
- _JUGADORES 1
- _TEXTOS CASTELLANO
- _WEB WWW.EVERYDAYSHOOTER.COM



BICHOS E INSECTOS A LA MÍNIMA POTENCIA Aunque el aspecto de los enemigos tiende a la abstracción, es inevitable pensar en insectos o incluso abisales seres microscópicos que han perdido todo tipo de contacto con la naturaleza macroscópica.



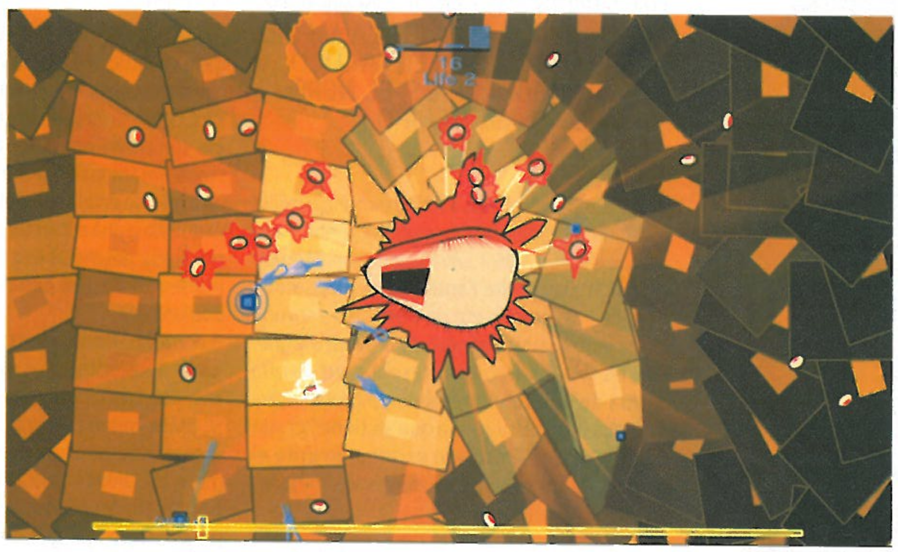




PALPA LA PULPA A menudo el aspecto táctil / textil de los fondos del juego resulta más desasosegante que los orgánicos.

que averiguar de qué modo se consiguen los combos más efectivos: en unos casos localizando pequeñísimos blancos ocultos (ni soñéis con jugar a ***Everyday Shooter*** en una pantalla que no sea HD), en otros descubriendo cómo combinar las explosiones para que los combos sean más efectivos y dejen tras de sí un mayor número de píxeles que, recogidos, se convertirán en puntos.

Con un buen número de extras desbloqueables (muchos de ellos para cambiar el aspecto de los niveles), ***Everyday Shooter*** es grandioso por una razón de la que pueden presumir pocos juegos: sin dar discursos, explica. Su música generativa explica por qué es tan hipnótico el ritmo de destrucción de cualquier *shooter*. El esencial diseño de sus enemigos y decorados, de tintes orgánicos y sexuales en muchas ocasiones, explica por qué nos fascina el concepto de los *final bosses*. Y cada una de sus estudiadas ocho mecánicas de juego explica por qué los *shooters*, clásicos o modernos, siguen siendo el género por excelencia.



NIVEL 2 - MUY ASQUEROSO Este engendro del principio del juego nos repugna de un modo visceral, casi primordial.

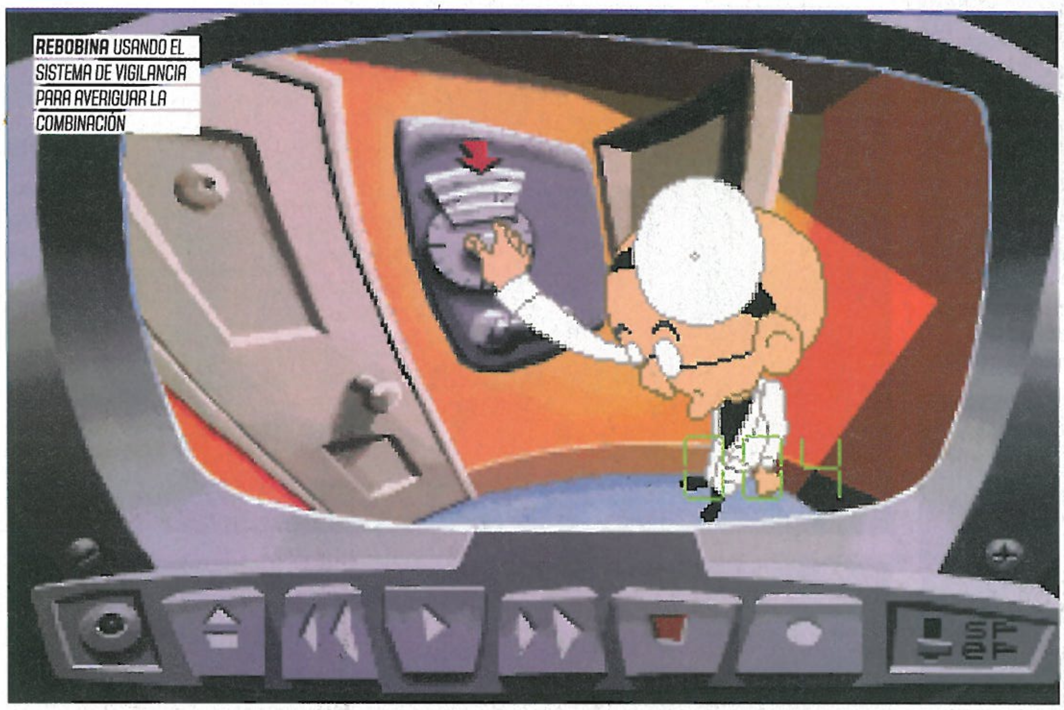
CONCLUYENDO

Hipnótico e innovador, Everyday Shooter no es, desde luego, un «Everybody Shooter», pero cautivará a cualquier persona interesada en el origen y la evolución del género y en las últimas tendencias en programación independiente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
9,1	9,6	8,5	8,0	9,0



En Xtreme somos absolutistas. Fans de los absolutos. Blanco, negro. Y nos gustan los dieces. Los buenos juegos. Los perfectos.



REBOBINA USANDO EL SISTEMA DE VIGILANCIA PARA AVERIGUAR LA COMBINACIÓN





_STAN BY

DAY OF THE TENTACLE

UN CIENTÍFICO LOCO, UN HEAVY GORDINFLÓN, UNA CHICA MEDIO CATATÓNICA, UN TENTÁCULO ROSA CON BRACITOS, EL NERD... Y VIAJES EN EL TIEMPO.

Nada malo podía salir de tamaña mezcla de ingredientes. Y, efectivamente, nada malo salió. En 1993 salía publicado ***Maniac Mansion: Day of the Tentacle*** (solo para ordenadores caseros, nada de consolas... somos conscientes) y si el género de la aventura gráfica es sintómatico y representativo de una forma de entender creativamente los videojuegos bien distinta a la que se tiene hoy en día, ***El Día del Tentáculo*** es seguramente el mejor ejemplo de ello. Y uno de sus mejores frutos, si no el mejor.

SCUMM-maníacos

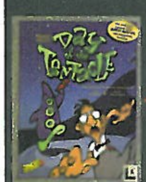
A la hora de decantarnos por una de las aventuras gráficas de **LucasArts** para esta sección, porque al menos una debía estar (y de **Sierra**, o, mejor, de Larry, ya hablaremos en otro momento... qué demonios, ya lo hicimos en **Xtreme 177**), dudamos mucho entre *Monkey Island* (¡claro!) y las aventuras de Bernard, Hoagie y Laverne en la mansión del Dr. Fred. Y pese a nuestro amor incondicional por las tropelías de Guybrush Threepwood, ***Day of the Tentacle*** se nos antoja mucho más redonda, graciosa, imaginativa y enrevesada. Una aventura gráfica en el cénit del género, con un guión exquisito y una estructura de *puzzles* ejemplar, resultado del mejor encaje de bolillos que dos titanes como **Tim Schafer** y **Dave Grossman** podían parir.

Y luego, **Ron Gilbert**, claro: co-diseñador junto a los anteriores de *Maniac Mansion* y *Monkey Island*, y creador del lenguaje-motor SCUMM (sigue sin estar claro hasta qué punto era una cosa u otra), en el que se basó el primero (SCUMM venía a significar *Script Creation Utility for Maniac Mansion*) y el resto de las aventuras de **LucasArts** hasta *The Curse of Monkey Island.* Abandona la compañía en 1992, y así es como el trío se convirtió en dúo, y **Schafer** y **Grossman** se hacían cargo de la siguiente gran aventura de **LucasArts**: una secuela de *Maniac Mansion.* La historia se situaba cinco años después de ésta, y retomaba a varios de sus personajes: Bernard Bernoulli, *nerd* paradigmático, el científico loco Dr. Fred y los tentáculos Verde y Púrpura. Este último había desarrollado ansias dominatorias tras beber ciertos desechos tóxicos del doctor, además de unos poderes indeterminados para conquistar el mundo representados por, bueno... por dos bracitos monísimos. Ante la amenaza de Púrpura y la petición de ayuda de Verde, Bernard vuelve a la mansión con sus nuevos compañeros de piso: Hoagie, un *roadie* grandón y descreído, y Laverne, enajenada estudiante de medicina. La única solución al problema tentacular es obvia: nada de darle un mamporro a Púrpura aprovechando su anatomía ridícula y su tarada capacidad motriz, sino... viajar en el tiempo. ¡Acabáramos!

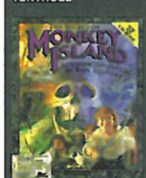
El viaje, lógicamente, sale mal. Hoagie acaba atrapado 200 años en el pasado, Laverne 200 en el futuro, y Bernard con la tarea de conseguir un diamante auténtico para hacer funcionar las estropeadas Cron-O-Letrinas, mientras sus compañeros encuentran alguna fuente de alimentación para las suyas.

Aquí retoma ***Day of the Tentacle*** el *gameplay* de *Maniac Mansion* al permitir jugar con tres personajes (intercambiables en cual- ➔

100°



DAY OF THE TENTACLE



THE SECRET OF MONKEY ISLAND



MANIAC MANSION

0°

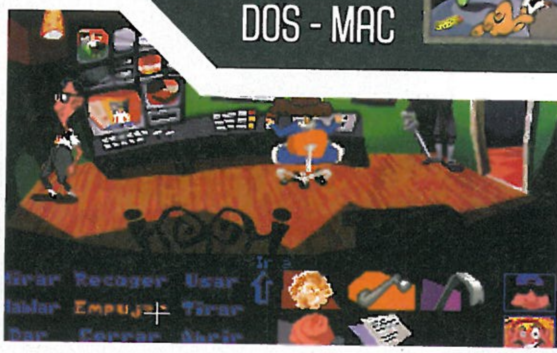
DAY OF THE TENTACLE

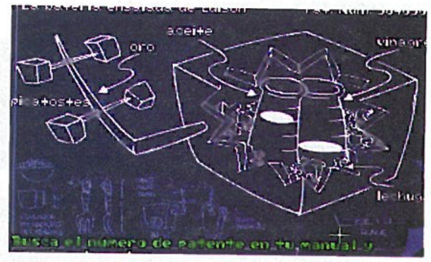
DOS - MAC

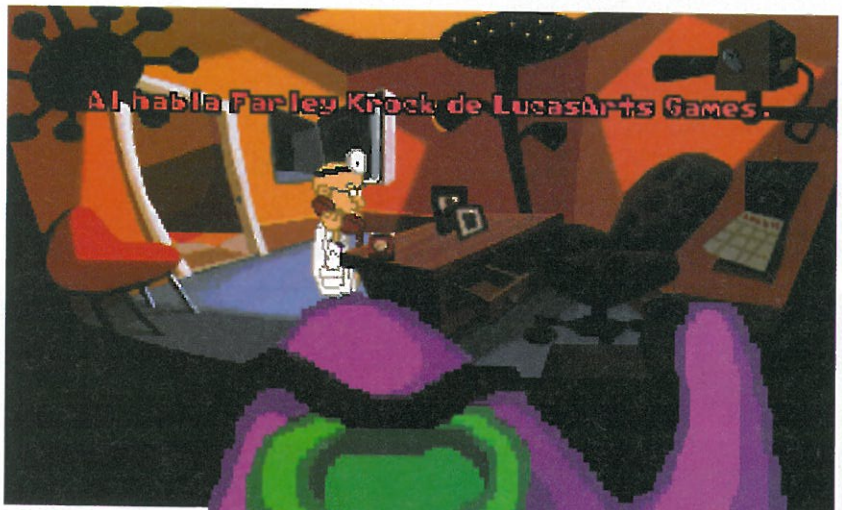


_GENERO CRON-O-LETRINAS A CASCOPORRO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA LUCASARTS
_DESARROLLADOR LUCASARTS
_DISTRIBUYE LUCASARTS
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.LUCASARTS.COM





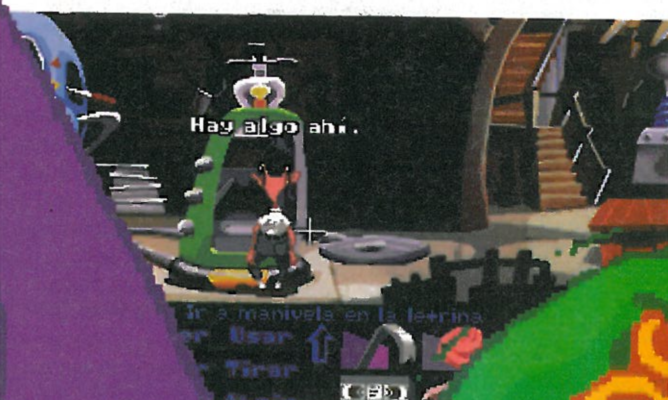






DISFRAZ DE TENTÁCULO LAVERNE DISFRAZADA CON EL DISEÑO DE BANDERA AMERICANA DE HOAGIE_





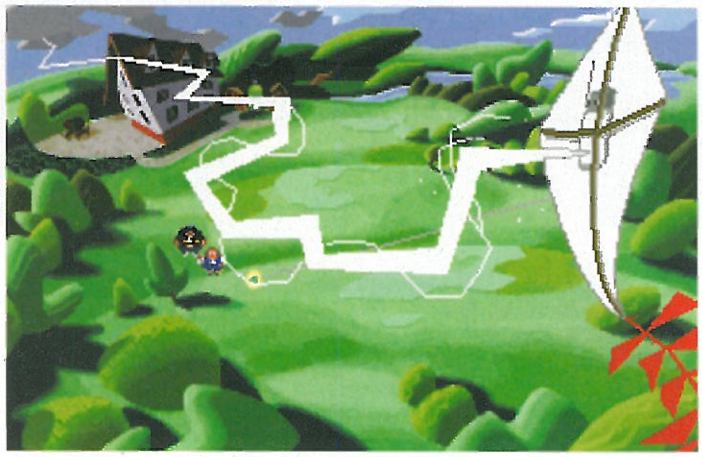



VOL. 3302 NO. 415721
THE SUNDRY TIMES
Tentáculo candidato Republicano
El senador Helms "Molesto"




ELECTRIZANTE HOAGIE DEBE AYUDAR A BEN FRANKLIN A DESCUBRIR LA ELECTRICIDAD... POR SU PROPIO BIEN







quier momento a través de su icono correspondiente en el menú inferior, donde los juegos basados en SCUMM mostraban las acciones y el inventario). La diferencia obvia es que cada uno está en una época distinta, en una versión diferente del mismo escenario. Y lo que en manos de otros creadores no hubiera pasado de ser un mero *gimmick* o recurso argumental, en manos de **Grossman** y **Schafer** se convierte en el eje principal del humor del juego, omnipresente en cada pantalla y cada diálogo, así como de su mecánica de rompecabezas.

En cuanto a lo primero, el humor, no hay que olvidar que la gran mayoría de aventuras gráficas de **LucasArts** eran comedias. Muy especialmente las diseñadas por el mono de tres cabezas... es decir, por el genio de tres cabezas **Gilbert-Grossman-Schafer**. Y en este aspecto, ***Day of the Tentacle*** es también una de las mejores. Al clásico humor paródico y referencial que también aparece en otros títulos, se unen multitud de gags de tipo *slapstick* (como los que implican a la momia del viejo primo Ted), el uso recurrente de clichés (lavar un carruaje para invocar la lluvia) y cierta pasión por los personajes chiflados en busca de un humor del absurdo (donde se incluye toda la parafernalia *mad doctor* del juego). Pero el chiste temporal es la estrella del juego: Hoagie está en el pasado, donde coincide con personajes ilustres como **George Washington** o **Ben Franklin**, mientras que Laverne está en un futuro que hay que evitar. Así, **Schafer** y **Gross-man** crean decenas de gags en torno a hitos históricos americanos, por un lado, y acerca del siempre esquivo y tortuoso concepto de línea temporal, por otro.

EN EL APOGEO DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS, DAY OF THE TENTACLE HIZO GALA DE LO MEJOR DEL GÉNERO

Regreso al futuro (chiste)

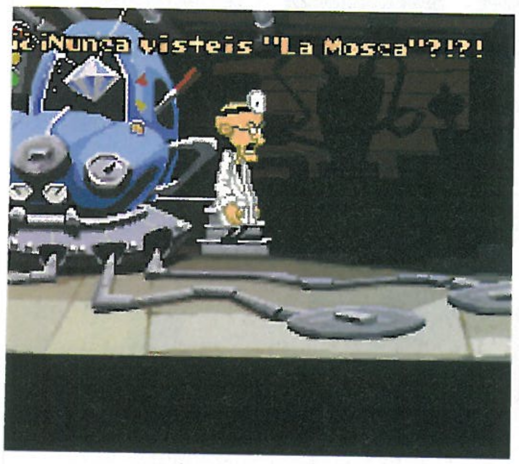
Más importante resulta cómo ese humor del flujo temporal se funde y moldea la mecánica de juego: el gag se convierte en *puzzle*, y el puzle en gag, y cuando el tiempo es el objeto, ***Day of the Tentacle*** alcanza la grandeza y complejidad de las obras maestras.



Ejemplos menores como la necesidad de cortar (o de que Washington corte) un árbol en el pasado para poder manejar a una Laverne bloqueada en el futuro, dan paso a acertijos más enrevesados, como la consecución de la pluma de oro con la que se está redactando la Constitución en el tiempo de Hoagie: ésta es necesaria como ingrediente para una batería diseñada en el futuro que el Dr. Fred del pasado debe construir, y para conseguirla Hoagie debe lograr, primero, que un hipotérmico John Hancock convenza a **Thomas Jefferson** de encender la chimenea, cosa que no hará hasta que **Washington** dé muestras de tener frío, porque el último tronco de la casa está destinado a una cápsula del tiempo, obsesión de **Jefferson**. Pero Washington solo mostrará frío si conseguimos cambiar su dentadura postiza por una castañeteante que Bernard encuentra en una convención de fabricantes de artículos de broma, y una vez encendido el fuego, deberemos cubrir la chimenea para que los Padres de la Patria huyan despavoridos ante la amenaza de un incendio, dejando via libre para poder agarrar la pluma dorada.



CONCURSO DE MASCOTAS
DONDE HAY QUE PONER EN PRÁCTICA TODA LA MAÑA TEMPORAL YA ADQUIRIDA_



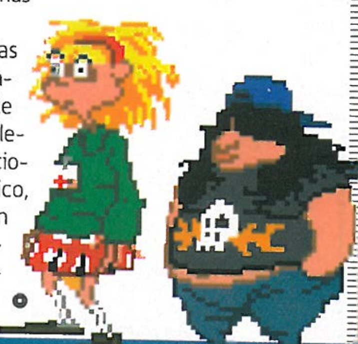


Esto no es solo una muestra del *puzzle* humorístico temporal del juego, sino también de otra de sus virtudes: la carencia de obviedad. En la línea de la mejor tradición de aventuras gráficas, los *puzzles* no son «A+B igual a C», sino que se enrevesan añadiendo variables y disimulando el objetivo final. El camino no es necesariamente evidente, ni hay pistas obvias sobre la acción a tomar: cada personaje tiene una misión principal, pero las soluciones solo se encuentran a base de explorar y atar cabos, muchas veces disparatados.

El componente temporal, además, brinda otro grado de complejidad y, en este caso, refinamiento. Conseguir vinagre, por ejemplo, pasa por meter una botella de vino en el pasado y recuperarlo avinagrado en el futuro, para enviarlo de nuevo al pasado. El jugador se encuentra, pues, ante el reto de anticipar qué objetos son útiles en qué época, e ir pasándolos de un personaje a otro a través de las Cron-O-Letrinas, o escondiéndolos o preparándolos en el pasado para el compañero en el futuro. Con lo que el juego propone ciertos puzles que, más que basarse en pruebas y errores, o pura suerte, solo se solucionan tras horas o días de obsesiva meditación e iluminación en los lugares más insospechados (la cama, la ducha...).

Por supuesto, el juego gozaba de otras virtudes: algunas partes del juego presentaban, en su versión en CD-Rom, un excelente doblaje; el aspecto gráfico resultaba demoledor; los diálogos eran condenadamente graciosos. Pero en el *puzzle* puñetero y humorístico, enrevesado gracias a la triple localización temporal, huyendo de la mera acumulación de objetos, estaba la auténtica excelencia del ***Día del Tentáculo***.

GRANDES MOMENTOS
La secadora en marcha durante siglos, la enmienda en la Constitución para incluir aspiradores en cada hogar, la escultura de los gemelos, los flirteos de Laverne...



RAZONES DE 10

1 VIAJES EN EL TIEMPO
Vale: son, entre otras cosas, una debilidad personal. Pero el uso en el juego de este elemento es absolutamente sobresaliente.

2. MAD SCIENTISTS
Casi cualquier obra con científicos locos es buena. Ejem. En *Day of the Tentacle* hay varios, además. Entre ellos, un tentáculo púrpura.

3 DOBLAJE
Las secuencias dobladas, únicas en la época, eran de una calidad excelente. Así como la música del juego, en glorioso MIDI.

4 LAVERNE
Bernard y Hoagie son encantadores a su modo, pero Laverne, con un ojo más grande que otro y actitud de yonqui de Prozac, es única.

5 NO A LA MUERTE
Day of the Tentacle perteneció a la nueva hornada de aventuras gráficas en las que no se podía morir, invitando así a explorar sin miedo y a disfrutar de cada chiste.

6 MANIAC MANSION
Day of the Tentacle incluía, en un ordenador de la casa, una versión íntegra del primer *Maniac Mansion*. Ahí es nada.

7 JUGADORES LISTOS
El juego no da nada mascadito. Algunos usos o soluciones son obtusos y requieren acciones encadenadas muy elaboradas.

8 GENEALOGÍA
Muchos de los personajes del juego tienen varias versiones de sí mismos en cada época diferente.

9 PERSPECTIVAS TORCIDAS
El aspecto visual del juego, con grandes dosis de caricatura y expresionismo loco de *cartoon*, sigue siendo espectacular incluso hoy día.

10 APOTEOSIS FINAL
Cientos de tentáculos púrpura, un monstruo de tres cabezas y una persecución... Apoteósico.

CONCLUYENDO
Un juego como éste es hoy impensable: por el género, por el desmesurado cariño puesto en los personajes, por el humor... Grandes aventuras gráficas hay más, pero tan aglutinadoras de todo lo mejor, sólo ésta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PC / MAC	GLOBAL
9,8	9,9	9,9	9,2		10

Retro xtreme

Nº17
MAYO 2008

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

ROLLING THUNDER

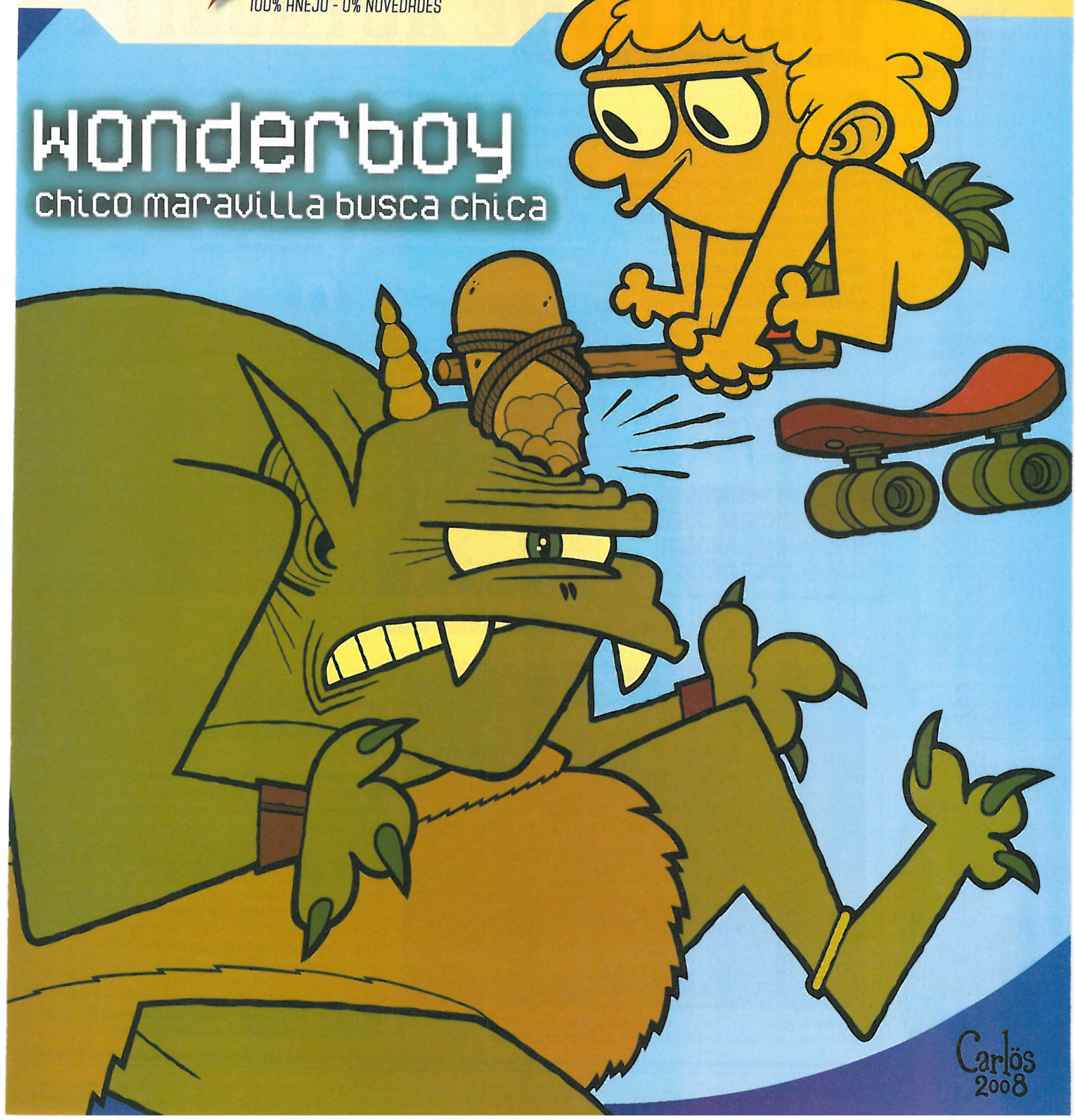
PORTADAS Y CLONES

SLY SPY

M.U.L.E.

WONDERBOY

chico maravilla busca chica



LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

Hay ocasiones en las que una sección como nuestra *Games From The Crypt*, destinada a reseñar rarezas del pasado, resulta completamente superflua. No hay más que mirar por unos segundos nuestros juegos más, digamos, *mainstream* de este número: ¿Niños prehistóricos que sacan monopatines del interior de huevos gigantes? ¿Hombres de lava atacando al mejor agente secreto del mundo? Muy posiblemente esto es lo que nos vuelve locos de los videojuegos de los ochenta: su absoluta carencia de prejuicios a la hora de elaborar ensaladillas de conceptos de chirriantes e imprevistos resultados. **Make Mine Retro**!!

_ILUSTRACIÓN POR CARLOS ARECES



VIDEO GAME AUTHORITY
¿Cómo de bien cuidas tus juegos?

Uno de los grandes males de la industria del videojuego es el olvido comercial en el que suelen caer los grandes clásicos del medio, quedando así vetados para nuevas generaciones de jugadores. Si bien algunos de ellos se recuperan con mayor o menor asiduidad en recopilaciones puntuales o *remakes* más o menos afortunados, además de esa pequeña revolución que suponen plataformas como **Xbox Live Arcade** y la **Consola Virtual**, lo cierto es que hay un elevadísimo número de títulos que parecen haberse perdido para siempre. El último recurso, armándose de paciencia y dinero, es adquirir títulos clásicos mediante subastas en la red. Por desgracia, el material encontrado no siempre se encuentra en buen estado, y se puede llegar a pagar una fortuna por un ***Radiant Silvergun*** con el CD rayado, o por un ***Zelda*** con el manual arrugado y sin el mapa. Es en ese punto donde entra en juego una nueva organización, la **VGA** (Video Game Authority), que pretende dar el mismo trato a los videojuegos que ya disfrutan otros objetos coleccionables como los tebeos o los muñecos, ofreciendo sus servicios para valorar el estado de cada juego según unos estándares de calidad que aseguren al comprador que ese cartucho que según la descripción está *near mint* es exactamente lo que busca. De momento la función de la **VGA** se centra en títulos de **Atari 2600/5200/7800**, **NES**, **SNES**, **N64** y **Gameboy**, aunque tienen previstos grados para otros sistemas. Los primeros juegos con el sistema **VGA** ya se encuentran en páginas de subastas, trayendo algo de esperanza en la dignificación del coleccionismo de juegos clásicos. Para más información: **www.vggrader.com** **_Chaiko**

LA GRAN PEGA ES QUE AL PRECIO DEL JUEGO HABRÁ QUE AÑADIR LOS COSTES DE LA VGA



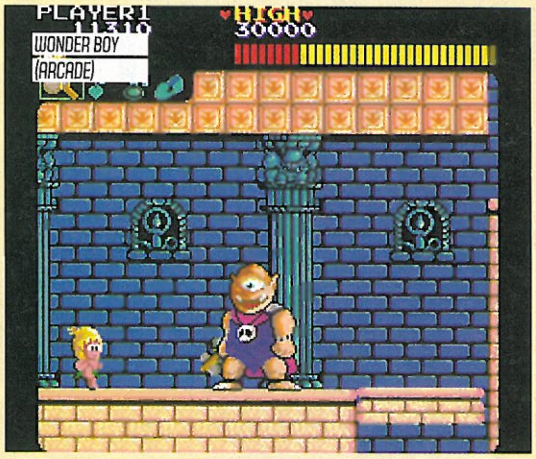
REMAKE DEL MES



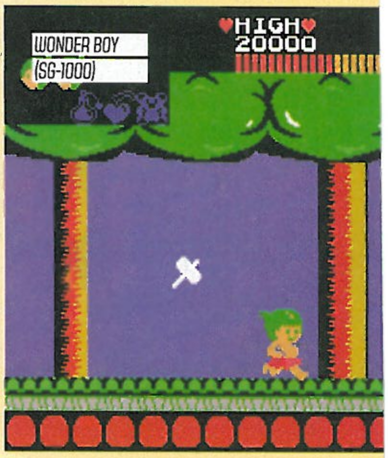
EL MUNDO AL REVÉS... Es una idea de una obviedad terrible, pero original a su extraña manera: tras recorrer todo el camino hasta el jefe final, hay que volver a casa deshaciendo el camino.

SCRAMBLE X2
http://www.henricus.eu/remakes/

Scramble, lanzado en salones recreativos en 1981, pasa por ser uno de los grandes clásicos de la **Konami** primigenia, además de ser considerado (un poco de rebote, todo sea dicho) como el primer título de la saga *Gradius*. En ***Scramble*** el jugador controla una nave espacial en un típico *shooter* espacial a lo largo de seis niveles, derribando enemigos y destruyendo tanques de combustible para mantenerse en el aire. Al llegar al final del último nivel destruye una base enemiga... y aquí es donde llega el inesperado giro del *remake*, nunca mejor dicho: en el arcade original el juego volvía a empezar, mientras que en ***Scramble X2*** el punto de vista cambia, y el jugador debe recorrer los seis niveles a la inversa, deshaciendo el camino andado. A esta original idea se unen gráficos redibujados, continuaciones, y la promesa de añadir en una futura versión un nivel extra. **_Chaiko**



WONDER BOY (ARCADE)



WONDER BOY (SG-1000)

WONDER BOY

De intento de colorida mascota de sega a saga mutante con protagonista difuso y querencia por los experimentos genéricos.

CHAIKO

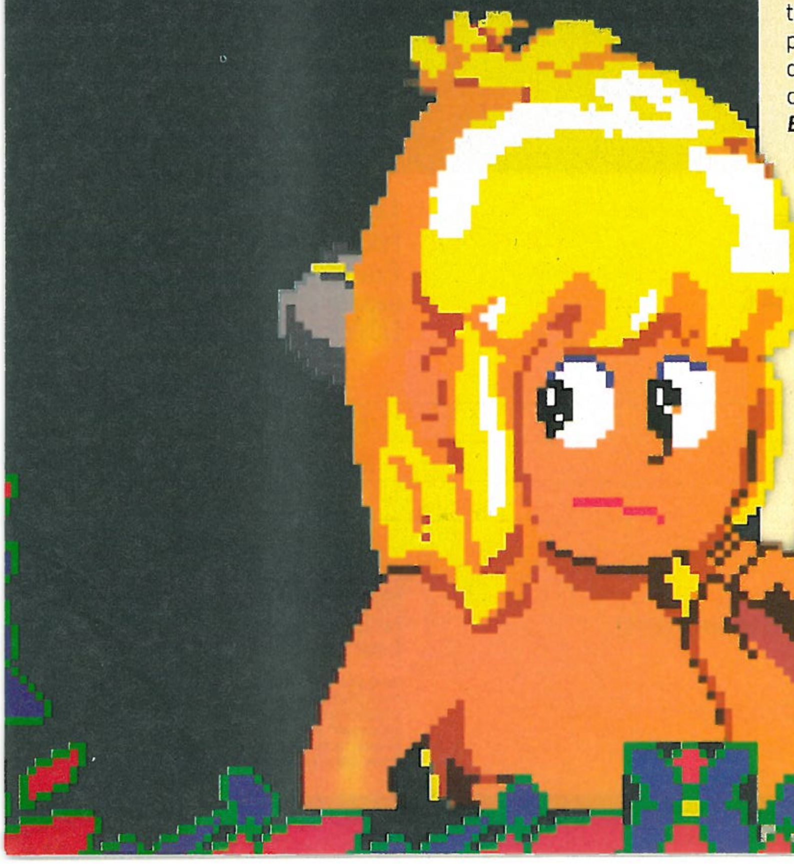
Antes del advenimiento de Sonic, a **Sega** le estaba costando encontrar una mascota propia que pudiese competir con Mario, y el título basculaba principalmente entre *Alex Kidd* y ***Wonder Boy***. ***Wonder Boy*** no fue una creación de **Sega**, sino de **Escape** (posteriormente conocida como **Westone**), pero **Sega** rápidamente se hizo con la propiedad intelectual, asegurándose así la exclusividad para sus consolas. El primer ***Wonder Boy*** aparece en 1986, un año después de *Super Mario Bros.*, y se convierte en un éxito inmediato en los salones recreativos, principalmente por su asombrosa y cuidadísima presentación audiovisual.

La realidad es que esa es su mayor virtud, ya que en lo jugable queda lejos de ser original, siendo su estilo de juego básico prácticamente un calco del juego de Mario con pequeñas variaciones: el protagonista del juego, en esta ocasión llamado Tom-Tom, debe rescatar a su novia secuestrada en un juego de *scroll* horizontal basado en las plataformas, en una serie de niveles divididos a su vez en subniveles. Al igual que en *Super Mario Bros.*, Tom-Tom elimina a los enemigos saltando sobre ellos, o bien haciendo uso de algunos ítems especiales (alguno de los cuales pueden matar instantáneamente a Tom-Tom), como un hada que le proporciona invencibilidad, un martillo de piedra o un monopatín. Este último ítem está relacionado con la mayor aportación de ***Wonder Boy*** respecto al juego de **Nintendo**: un desarrollo más ágil y rápido. Dicho cambio en el ritmo de juego viene dado por una barra de energía que va descendiendo con el paso del tiempo; al vaciarse, Tom-Tom muere inevitablemente. Para mantenerla llena hay que recoger las frutas repartidas por el nivel (de nuevo inevitable la comparación con las monedas de Mario, una constante en los juegos de plataformas venideros). Para darle algo más de chicha a los jugadores más experimentados, a lo largo del juego hay repartidas una serie de muñecas que una vez recolectadas abren niveles ocultos. Tal vez ***Wonder Boy*** no resultase ser un prodigio de la originalidad, pero a cambio ofrece una jugabilidad a prueba de bombas, un ritmo vertiginoso, y un control ajustado a un juego que no pretende ser frustrante, además de una ambientación encantadora. Y como está mandado, si es un éxito en los salones recreativos debe buscarse el beneficio en los hogares de esos mismos jugadores.

Para las conversiones caseras es donde **Sega** entra en escena, comprando los derechos de nombres, personajes principales y enemigos, de modo que en **Nintendo** se quedan sin una conversión directa del arcade de moda. La primera conversión llega para la predecesora de **Master System**, la **SG-1000**, y deja mucho que desear: *scroll* desastroso, niveles recortados, y un control impreciso. La revancha llega con la mejor de las conversiones, para **Master System**, uno de los juegos estrella de la consola que resulta ser una fiel conversión del arcade, aunque con pequeños recortes en su presentación audiovisual. Por lo demás, al margen de una discutible decisión sobre el control de los saltos largos, ***Wonder Boy*** para **Master System**



WB IN MONSTER LAND (ARCADE)










Nintendo debía mirar en otra dirección cuando WB empezó a tragar monedas en los salones.

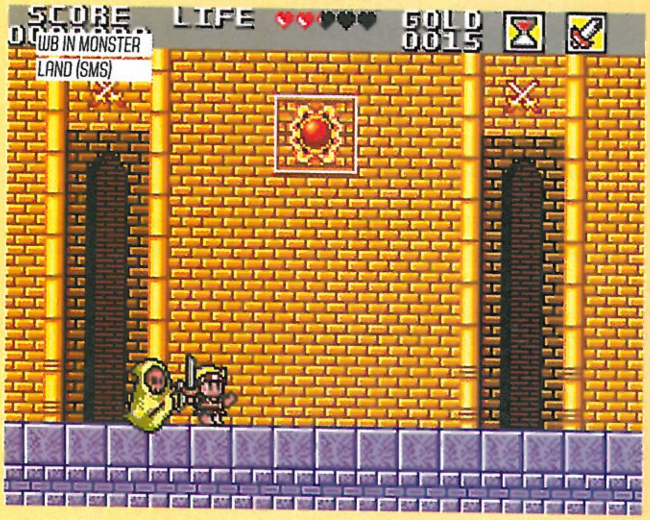
se convierte en un juego imprescindible, que reviviría unos años después con igual fortuna para **Game Gear**. Por supuesto no faltaron las debidas conversiones para los ordenadores caseros más populares de la época, **ZX Spectrum**, **Commodore 64**, y **Amstrad CPC**, aunque a todos los efectos son menores, comparadas con la conversión de **Master System**.

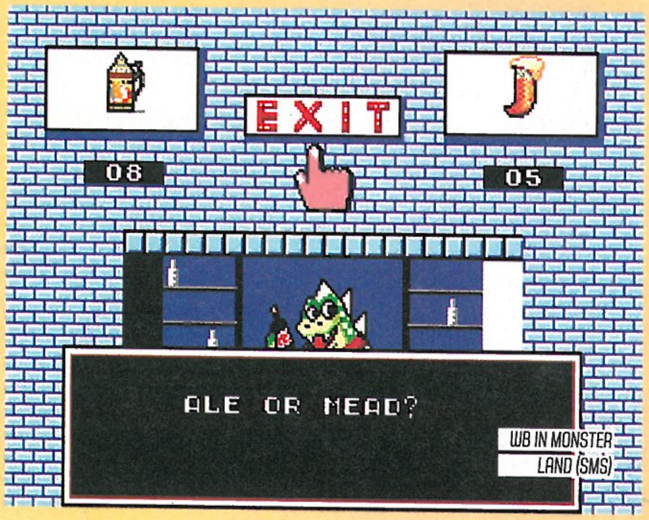
Crisis de identidad

Del mismo modo que el éxito en los salones recreativos se traducía en conversiones caseras, también significaba, en muchos casos, la producción de secuelas. Sin embargo ***Wonder Boy*** es un caso un tanto extraño, ya que con la primera secuela, la saga ***Wonder Boy*** empieza un camino de claro distanciamiento respecto al ***Wonder Boy*** original, alejándose del modelo de *Super Mario Bros*. A su vez, con la primera secuela de ***Wonder Boy*** se crea una subserie dentro de la saga: la serie *Monster World*. ***Wonder Boy in Monster Land*** introduce elementos de fantasía heroica en la saga, cambiando los paisajes paradisíacos del primer juego por un mundo medieval, y armando al héroe con una espada y un escudo. Del primer juego conserva una estructura lineal (aunque con cierta libertad de movimiento en el mapeado), y, sorprendentemente, el límite de tiempo, de forma que la barra de energía se reduce, de forma poco coherente con la propuesta casi rolera del juego.

A lo largo de los niveles el héroe encuentra oro que puede gastar en nuevo equipamiento (o en bebidas, que de acuerdo con el tono fantástico del juego son cuernos llenos de cerveza). El oro lo otorgan principalmente los enemigos, pero también es posible encontrarlo explorando los niveles, algo que puede dar pie a pequeñas aventuras paralelas y la consecución de armas especiales o rutas alternativas (dentro de la linealidad del juego). Este elemento rolero se ve perjudicado por el ilógico límite de tiempo, así que la exploración debe realizarse a lo largo de varias partidas (el viejo prueba y error y las titánicas capacidades de memoria de los jugadores de antaño) hasta conseguir encontrarlo todo dentro del límite de tiempo. Aunque todas esas aventuras complementarias ocultas pueden parecer un adorno innecesario, lo cierto es que el equipo conseguido en ellas es fundamental para superar el último nivel, un frustrante y peligroso laberinto que de nuevo requerirá varias repeticiones y habilidad sobrehumana para completarlo a tiempo. Como complementos hay algunos hechizos, aunque dada su escasez, su impacto en el juego es casi nulo. Si bien se agradece el cambio de rumbo en ***Wonder Boy in Monster Land*** y los nuevos elementos que introduce, lo cierto es que es un juego al que le haría falta un buen repaso para pulir los elementos más discutibles (otro: un sistema de combate por el que resulta casi imposible no perder energía en cada enfrentamiento...).







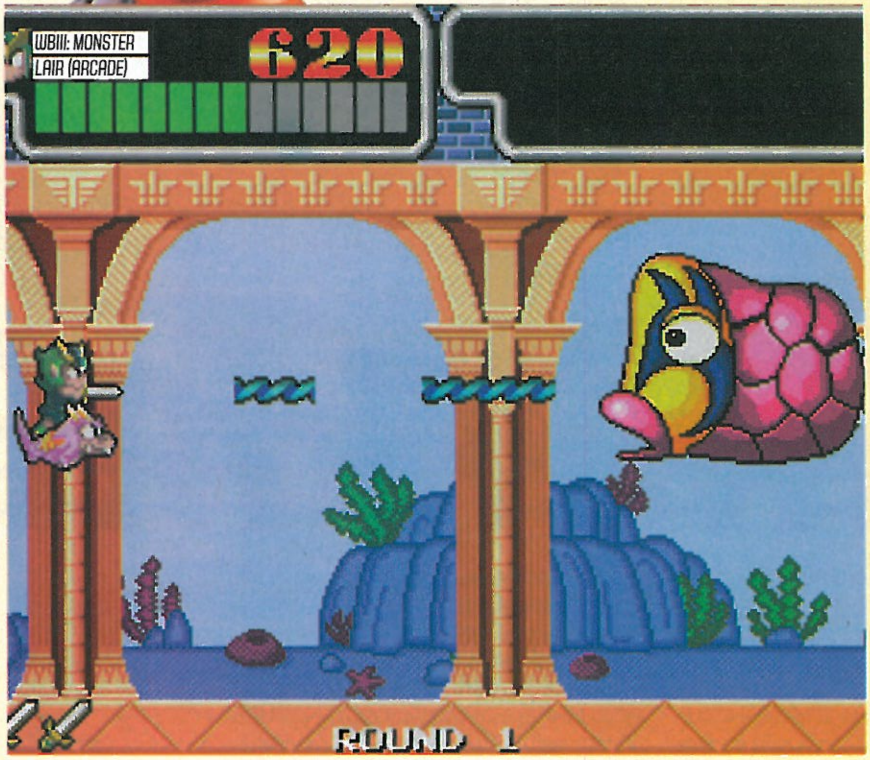
CAMARERO, OTRA DE LO MISMO Curiosamente uno de los aspectos más discutibles de Wonder Boy in Monster Land sobrevivió en sus versiones caseras. La ingestión de bebidas alcohólicas devuelve la vida el héroe... y agota su oro.

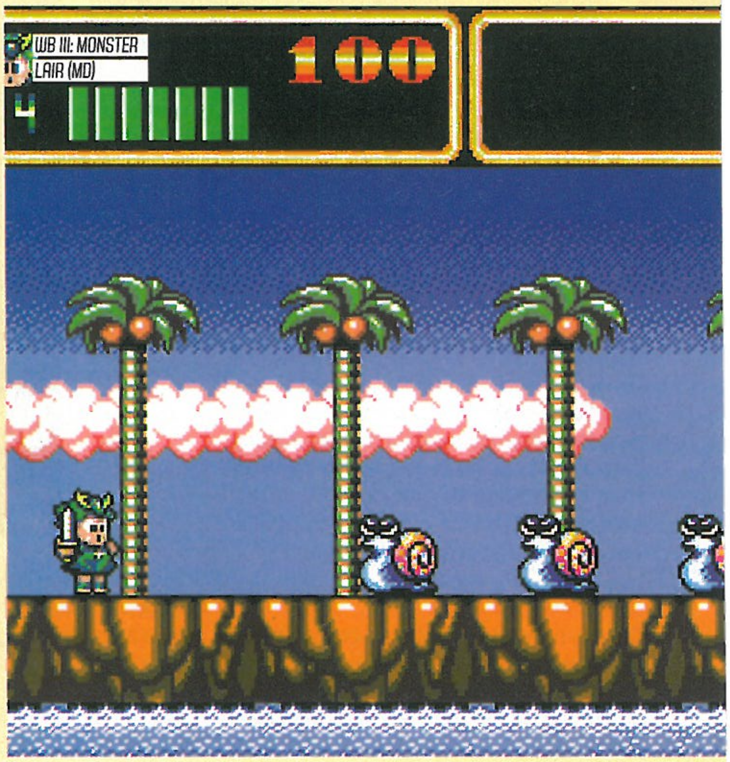




ADVENTURE ISLAND_

Siendo **Wonder Boy** una creación de **Escape** para **Sega**, no podía aparecer en **NES**. Sin embargo, **Sega** sólo era propietaria del protagonista, los nombres, y los jefes finales, por lo que **Hudson** se hizo con los derechos del resto de elementos y creó un juego que era prácticamente un calco. Así se lanza ***Adventure Island*** para **NES** en **1986**, y sin demasiada polémica nace toda una saga, pues los siguientes ***Adventure Island*** no copian de las secuelas de ***Wonder Boy***. Se crearon tres secuelas más para **NES**, un juego para **TG-16**, y dos entregas para **SNES**, estableciéndose como una saga con identidad propia.





De nuevo cuenta con varias conversiones para formatos caseros, siendo de nuevo la estrella la versión para **Master System**. Reduciendo las innecesarias estadísticas que se comían buena parte de la pantalla en la versión arcade, la versión de **Master System** resulta cercana en lo visual, y conserva todos los aspectos jugables del original, uso del alcohol incluido, aunque elimina la posibilidad de continuar salvo por unas pociones de resurrección, con lo que un juego de por sí difícil se torna en virtualmente imposible. Esta versión para **Master System** es la que lleva por título ***Super Wonder Boy in Monster World***, lo cuál origina la subserie *Monster World*, generando cierta confusión, con títulos que forman partes de ambas series (como es el caso de este ***Wonder Boy in Monster Land***), y otros que sólo pertenecen a una, como sería el caso de la tercera entrega.

Dos de tres

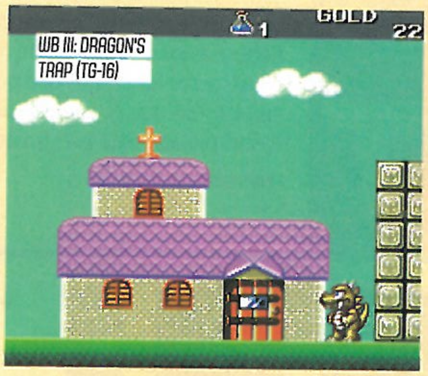
Wonder Boy III: Monster Lair cuenta como entrega de la saga *Wonder Boy*, pero no de la serie *Monster World*. De nuevo se lanza en los salones recreativos en 1988, y la serie vuelve a dar un giro drástico, en este caso sobre sí misma: ***Wonder Boy III: Monster Lair*** introduce sin complejos elementos de *shoot'em-up*, además de los derivados de los dos juegos anteriores. Así, el jugador se encuentra con niveles de nuevo con *scroll* horizontal, de forma similar al primer ***Wonder Boy***, pero que en esta ocasión es automático. Ahí sigue la barra de energía descendente y vuelve la recolección de frutas. Sin embargo, el protagonista es más similar al de la segunda entrega, con armadura y espada, aunque en realidad el ataque son los disparos mágicos de varios tipos que surgen de la espada. Para rematar el asunto, la segunda mitad de cada nivel es un *shoot'em-up* estricto, eliminando el componente de plataformas gracias a que el protagonista monta a lomos de un dragón volador. Con un apartado visual realmente sorprendente para un título de 1988, ***Wonder Boy III: Monster Lair*** también asume un último elemento de los *shooters* aéreos, y se convierte en el único título de la saga que permite dos jugadores simultáneos. Dos conversiones se produjeron de ***Wonder Boy III: Monster Lair***, una para **Turbografx-CD**, prácticamente un calco del original, y otra para **MegaDrive**, que empeoraba ligeramente los *sprites* de los personajes, pero por lo demás permanecía fiel al arcade.

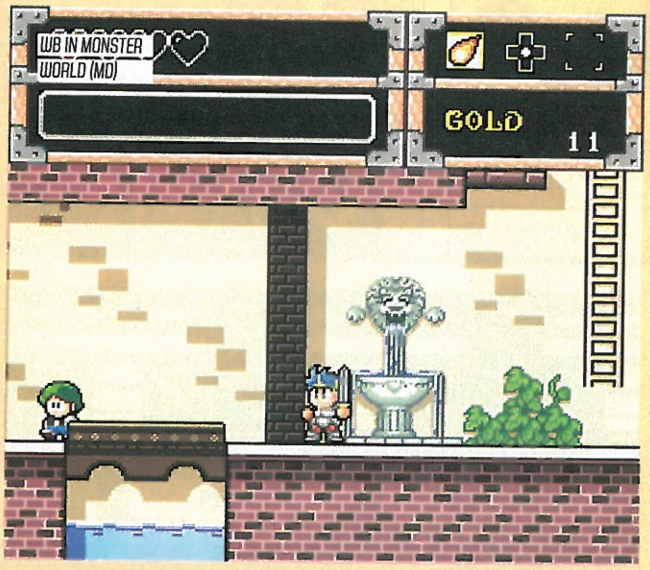
En 1989 llega la siguiente entrega de *Wonder Boy*, ***Wonder Boy III: The Dragon's Trap*** (lanzado sin el III en Europa), y abandona los salones recreativos para ser producida en exclusiva para el mercado casero, siendo la versión original la creada para **Master System**. Existe cierta confusión con el título ya que comparte numeración con ***Monster Lair***, aunque no se tratan del mismo juego. De hecho ***The Dragon's Trap*** inicia la aventura en los últimos compases de ***Wonder Boy in Monster Land***, motivo por el cual ésta es considerada como la segunda entrega de la subserie *Monster World*.

Retomando la acción del último nivel de ***Wonder Boy in Monster Land***, simplificado para la ocasión, de nuevo la serie recibe un replanteamiento del sistema de juego, presentando una versión expandida del mundo abierto del primer ***Monster World***, pero descartando aquello que impedía disfrutarlo debidamente, como era el límite de tiempo. A pesar de una clara linealidad en el desarrollo del juego, la libertad para explorar el mundo y mejorar al personaje sin frustraciones de ningún tipo lo convierte en un título longevo y, al margen de la repetición de escenarios, realmente atractivo. La linealidad viene dada por la imposibilidad de acceder a determinadas partes del mapa hasta que el protagonista cuenta con las transformaciones necesarias, una de las grandes novedades del juego, que permite

Wonder Boy da el salto de las plataformas hacia el action-RPG, y de nuevo es un éxito.











transformarse en ratón (accediendo así a lugares que requieren de un tamaño pequeño para entrar), en pájaro, en piraña... En suma, resulta ser una de las mejores aventuras jamás lanzadas para **Master System**, y uno de los mejores y más variados títulos de la serie. Se lanzan también buenas conversiones para **PC-Engine** y **Game Gear**.

Y llegaron los 16 bits

Confirmando su ya permanente ausencia de los salones recreativos que vieron nacer a la saga, ***Wonder Boy in Monster World*** es creado directamente para **MegaDrive**. En Japón se lanza con el título de ***Wonder Boy V: Monster World III***, con lo que se convierte en el tercer título de la saga *Monster World*, y deja a gusto de cada uno el considerar cuál es el título de *Wonder Boy* que debería llevar un IV. Similar en planteamiento a ***Dragon's Trap***, ***Monster World III*** descarta las transformaciones y a cambio ofrece un sistema de magia expandido.

El juego puede considerarse una despedida de la serie, que brinda homenaje a los títulos anteriores en forma de recreaciones de escenarios de otros juegos, especialmente de ***Wonder Boy in Monster Land*** (recordemos, el primer ***Monster World***). El juego cuenta con el mejor diseño de niveles de la serie, mejorando sustancialmente lo visto en ***The Dragon's Trap***. Algunos problemas de control y la sensación de reciclaje alejan a ***Wonder Boy V: Monster World III*** de lo alto de la lista en lo que a la serie se refiere, pero no deja de ser un buen juego. Se crea una correcta conversión para **Master System** en lo audiovisual, aunque en lo jugable resulta frustrante por un control inferior.

Cambio de género

Wonder Boy V: Monster World III bien podría ser considerado el último título de la serie, si no fuese por la existencia de ***Monster World IV***, un juego lanzado para **MegaDrive** exclusivamente en Japón. Es el primer y único juego de la serie que no lleva un *Wonder Boy* en el título (a pesar de lo cuál es conocido como ***Wonder Boy VI*** entre los más fanáticos), cosa bastante lógica teniendo en cuenta que la única protagonista es Asha, una chica.

El mundo de ***Monster World IV*** tiene una clara ambientación árabe que lo distancia de los mundos de fantasía de anteriores *Wonder Boy / Monster World*, aunque la jugabilidad tiene reminiscencias de anteriores *Monster World*, así como el desarrollo argumental, que sigue conservando elementos fantásticos. En ***Monster World IV*** se conjugan los elementos de *action-RPG* con los de juego de plataformas al uso, además de estar todo englobado en un mundo abierto con cierta libertad de movimientos. Llama la atención la posibilidad de poder hablar con cualquier personaje,

curioso que una saga titulada «Boy» acabe su andadura con una chica como protagonista

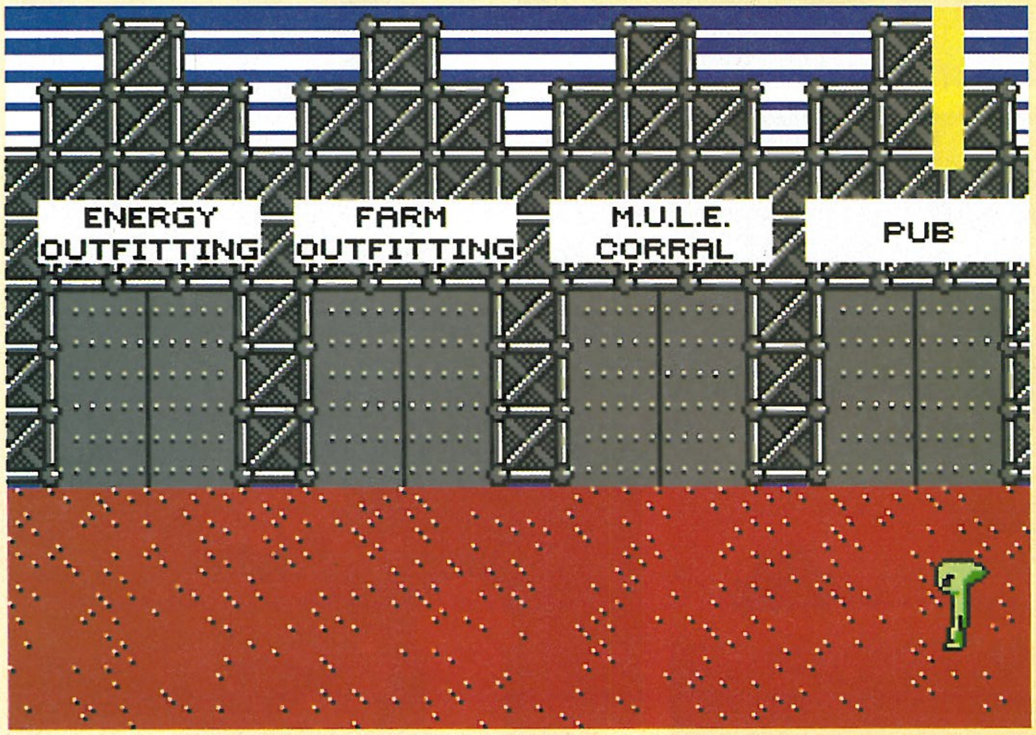
incluso aunque muchas de las respuestas que dan sean repetidas. No faltan las tiendas con mejoras de armas y equipamiento, un aspecto especialmente cuidado y crucial en el desarrollo. Tan crucial como la evolución de una mascota que acompaña a Asha, el Pepelogo, que cubre aquellas habilidades que le faltan a Asha, y puede ayudarla a alcanzar lugares imposibles, o servir como escudo térmico, entre otros usos. Dentro de su inevitable linealidad, ***Monster World IV*** ofrece suficientes opciones y variedad como para resultar siempre sorprendente, y encantador de principio a fin, siendo tal vez el mejor de los juegos nacidos bajo la estela de ***Wonder Boy***.

Desde ***Monster World IV*** no han vuelto a lanzarse nuevos juegos de la saga, aunque en los últimos tiempos ha recuperado algo de protagonismo gracias a las fieles conversiones que ha recibido la **Consola Virtual** de **Wii**. Desde este momento, cualquier excusa es buena para revivir las aventuras del Chico Maravilla de **Westone**.

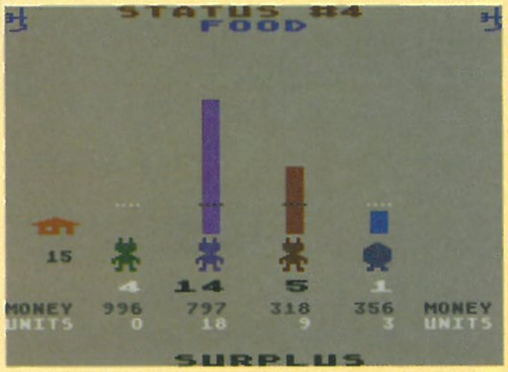


Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_MR WINTERS



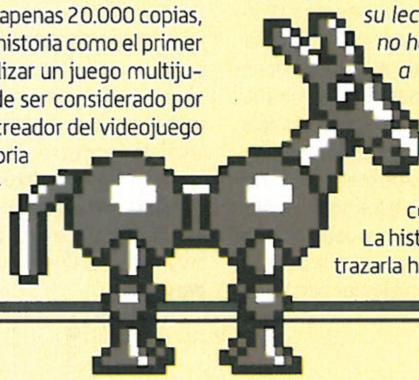




M.U.L.E.

¿UN JUEGO MULTIJUGADOR DE 1983 BASADO EN EL COMERCIO Y LA GESTIÓN ECONÓMICA, CON RAÍCES ANCLADAS EN LOS JUEGOS DE MESA Y UN ENTORNO DE CIENCIA FICCIÓN, A CUYO CREADOR DEDICÓ WILL WRIGHT SU «LOS SIMS»? PURA CRIPTA

Y es que si hay una receta universal para cocinar un juego de culto es la de combinar el beneplácito de la crítica con el olvido de los jugadores. ***M.U.L.E.***, simulador económico creado por la pequeña compañía de Arkansas **Ozark Softscape** en 1983, cosechó un sinfín de premios entre la crítica especializada, llegando a ser considerado juego del año en Japón... donde apenas se vendió. A pesar de tener unas ventas extremadamente limitadas, apenas 20.000 copias, el juego ha pasado a la historia como el primer intento exitoso de realizar un juego multijugador, hasta el punto de ser considerado por el propio **Will Wright**, creador del videojuego más vendido de la historia (*Los Sims*, título eminentemente multijugador) como una de las más importantes influencias en su carrera profesional. Así, ***M.U.L.E.*** ha pasado a la historia de la industria como icono de una manera de entender la jugabilidad basada en la interacción entre jugadores, relegando a la computadora al papel de árbitro o «juez de reglas». De hecho su autor, el ya desaparecido **Dan Bunten**, figura clave en la industria, reconocido como uno de los más influyentes desarrolladores de la historia, dijo una vez: «*nadie ha dicho nunca, en su lecho de muerte 'Lamento no haber pasado más tiempo a solas con mi ordenador'*». Una apuesta por el lado humano del juego computerizado que se cristalizaría en una perla como ***M.U.L.E.***.

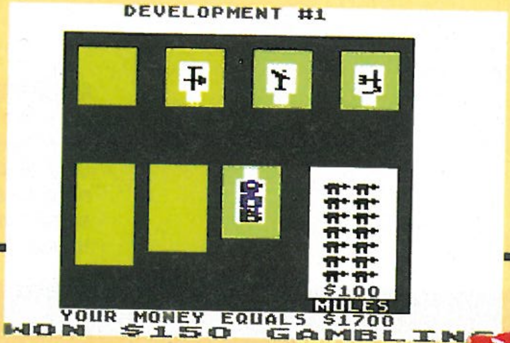


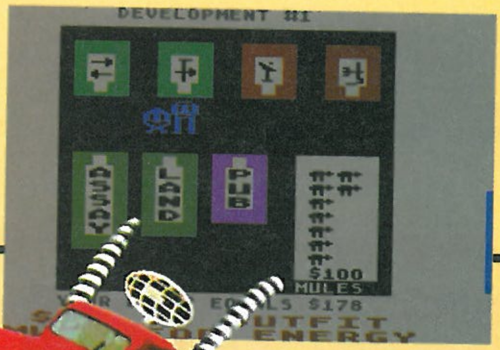
La historia del proyecto hay que trazarla hasta el ánimo emprendedor del fundador de **Electronic Arts**, **Trip Hawkins**. Con una compañía naciente en sus manos, **Hawkins** se fijó en un simulador de gestión económica propiedad de **SSI** (ver cuadro) de título *Cartels and Cutthroats*. Juego sintético del capitalismo más desaforado, con un acabado gráfico tan espectacular como una hoja de cálculo, *Cartels and Cutthroats* albergaba en su seno dos ideas motoras de extraordinario potencial: su aspecto multijugador y su acercamiento a la parte más lúdica de la gestión económica.

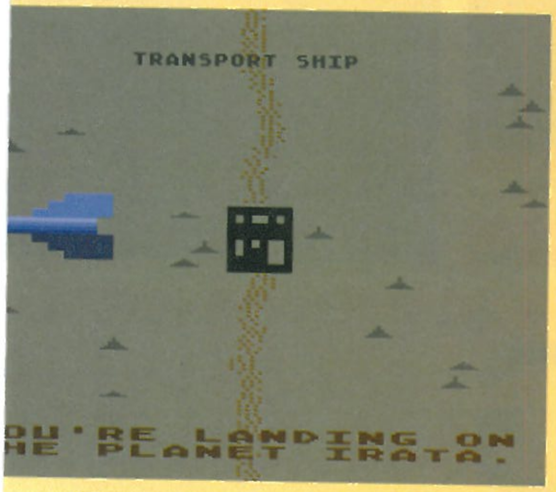
La idea de Hawkins era hacerse con la licencia y publicar una versión gráficamente mejorada del mismo. La negativa de **SSI** a deshacerse de la licencia llevó a **Hawkins** a contactar con **Dan Bunten** y su equipo **Ozark Softscape**, quienes comenzaron a desarrollar el proyecto, denominado inicialmente *Planet Pioneers*. La colaboración entre **EA** y **Ozark Softscape** fructificaría durante siete largos años en una serie de títulos de estrategia que, al igual que ***M.U.L.E.***, gozaron del favor de la crítica... pero de ventas limitadas.

El juego comienza con la llegada al planeta IRATA (**Atari** al revés) de cuatro valientes colonos a bordo de una nave espacial. Inspirado en las novela de ciencia ficción de **Robert A. Heinlein** *Time enough for love*, ***M.U.L.E.*** presenta un futuro de colonización planetaria que parece una versión galáctica del salvaje oeste: colonos, mulas, granjas... y acres y acres de fértiles tierras. Todos los jugadores conviven en una misma colonia, cuya supervivencia es fun-











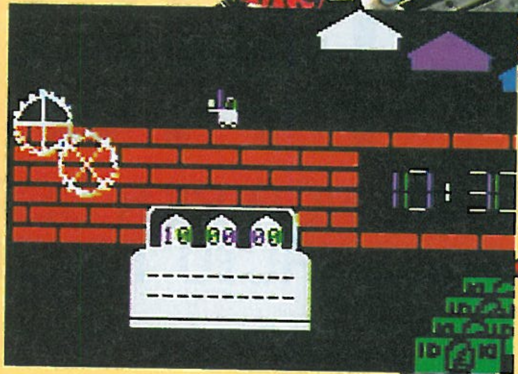


VERSIONES El M.U.L.E. original fue publicado para Atari y C64 en 1983. En el 88 salió la versión para MSX, y en el 90 la de NES. Dicha versión resultó bastante decepcionante, debido a un absurdo scroll incorporado en la fase del pueblo que rompía la fluida mecánica del original, y un mapa que no mostraba información estratégica vital. Son of M.U.L.E., para SEGA, nunca vería la luz.

JUEGOS PESETEROS

Los orígenes de M.U.L.E. se encuentran en el juego de gestión financiera *Cartels & Cutthroats*, desarrollado en 1981 por Bunton para Strategic Simulations Inc.: SSI, más conocida por sus adaptaciones a ordenador de *Dungeons & Dragons*, desarrolló este simulador financiero para 8 jugadores, parco en su acabado gráfico pero profundo en su jugabilidad.





damental para la victoria. De hecho, éste es uno de los puntos claves del juego: los jugadores deberán competir entre sí, pero nunca perjudicando los intereses de la colonia hasta el punto de ponerla en peligro. Así, aislados en un planeta hostil, cultivando unas tierras de recursos limitados, los cuatro jugadores deberán enfrentar sus capacidades administrativas, de previsión y gestión, en una lucha sin cuartel de cuello blanco.

En la presentación, con una inolvidable melodía chiptune de **Roy Glover** (versioneada hasta la saciedad por artistas electrónicos actuales), aparece en todo su esplendor la mula, o ***M.U.L.E.*** (Multiple Use Labour Element), que los desarrolladores diseñaron a mayor gloria de los AT-AT de la película, entonces recién estrenada, *El Imperio Contraataca*. Un guiño más a la cultura popular de la que se empapaban los programadores durante el desarrollo del proyecto, en el que también incluirían un pequeño homenaje a *Hunt the Wumpus*, reliquia de **Texas Instruments** del año 1981 a la que jugaban en sus ratos libres.

El juego se desarrolla en doce turnos, al final de las cuales, siempre que la colonia haya sobrevivido, se calculan las puntuaciones y se determina el ganador de la partida. Cada turno tiene tres fases: primero se reparten las tierras, lo que daba lugar a encarnizadas subastas. A continuación, cada jugador realiza una serie de acciones, con un límite de tiempo: comprar una mula, equiparla para diversas tareas (granja, mina o energía) y utilizar sus mulas. Después se procede a comerciar y subastar los bienes producidos por las mulas o almacenados. Así, ***M.U.L.E.*** se establece como primer y mejor ejemplo de *edutainment*, al enseñar conceptos básicos de economía: control de los recursos de producción, influencia de la oferta y la demanda, importancia de la especialización, monopolios... y el importantísimo aspecto psicológico de la guerra mercantil, pues el juego daba pie a todo tipo de alianzas, pactos, traiciones, y putadillas varias que los jugadores iniciaban con el objetivo de mejorar sus dividendos. La profundidad del juego de gestión se combinaba con este aspecto social, calcando los mecanismos lúdicos que podemos encontrar en juegos de tablero de tipo alemán, como un *Catán* o un *Puerto Rico*, del cual ***M.U.L.E.*** parece una versión espacial.

Los jugadores deberán competir entre sí en una guerra de cuello blanco

REALMENTE MALVADOS
En la versión revisada de Rolling Thunder se incluyen breves cutscenes entre niveles en los que la dama en apuros es cruelmente torturada. Pobre.





ROLLING THUNDER (ARCADE)

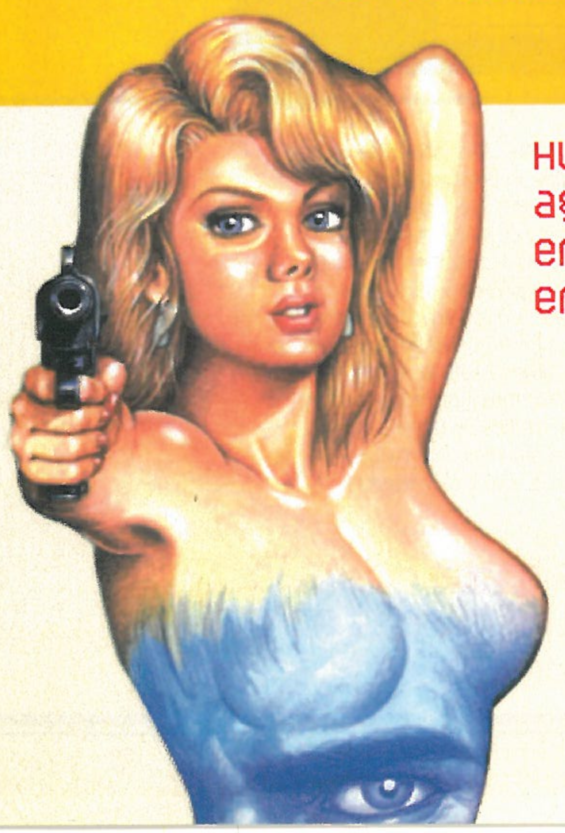


ROLLING THUNDER (ARCADE)_

ROLLING THUNDER

NUNCA SER ESPÍA FUE TAN DIFÍCIL, NI VACIÓ TANTOS BOLSILLOS

_CHAIKO

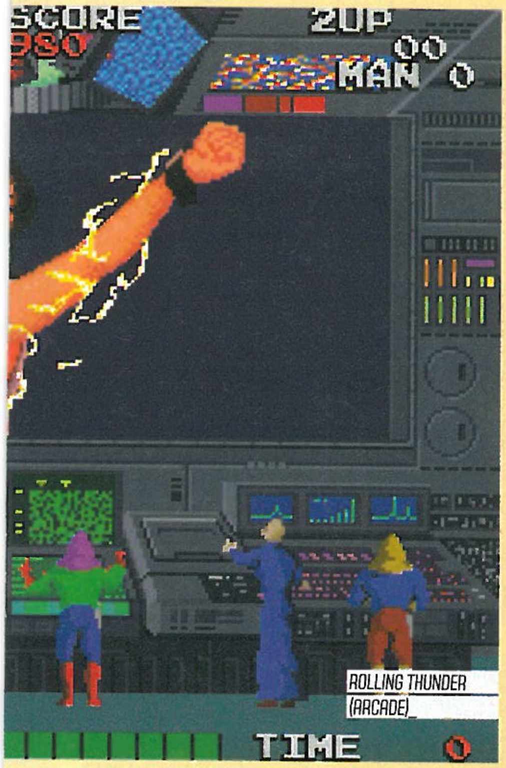


Hubo un tiempo en que ser agente secreto implicaba ensuciarse las manos con enemigos multicolor...

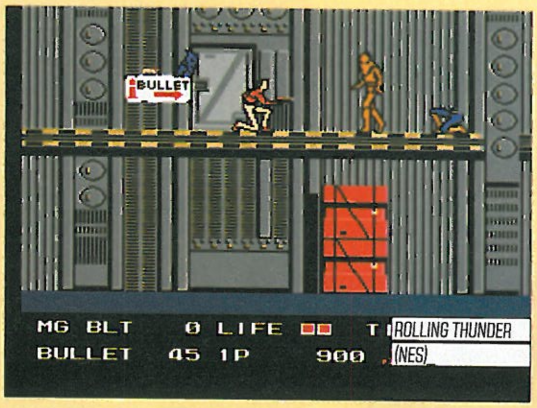
Cuando se habla de ***Rolling Thunder***, inevitablemente hay que detenerse en el hecho de que para cualquier muchacho de los ochenta el juego supuso todo un *shock* en el aspecto visual. No sólo se trataba del colorido del juego, o de sus trabajados gráficos, sino de pequeños detalles que le proporcionaban una clase superior al juego: al empujar la palanca hacia arriba el personaje giraba el cuello para mirar hacia el techo, las explosiones se iban apagando poco a poco, dejando un rastro de humo, y los ventiladores del techo giraban con un realismo inédito en 1986. Jugablemente está a la altura, aún con sus pegas, y con su ritmo frenético es capaz de encandilar a todo tipo de jugadores. ***Rolling Thunder*** impacta a todos los niveles, y se convirtió en muy poco tiempo en una de esas recreativas para las que había que hacer cola. Y eso a pesar de su dificultad extrema, que convertía al juego en una trampa atrapamonedas en la que gustosamente caímos todos.

Menos es más

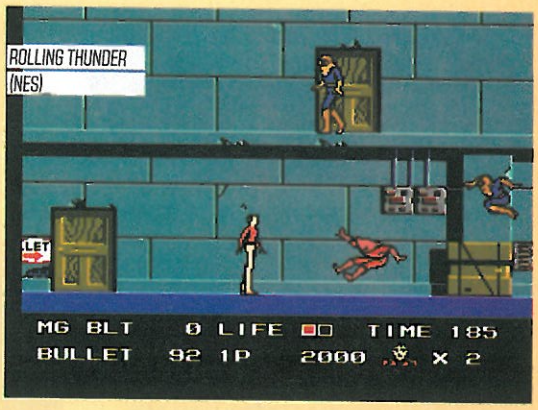
El sistema de juego de ***Rolling Thunder*** es extremadamente sencillo, y plantó las bases de otro éxito posterior de la década de los ochenta: el *Shinobi* de **Sega**, otro juegazo que bien merecería su propio repaso. En ***Rolling Thunder***, el jugador se enfrenta a niveles de *scroll* horizontal, con puntuales escaladas en alguno de los niveles a base de saltar sobre cajas apiladas, y un nivel concreto en el que hay que descender por una serie de escaleras –aun-



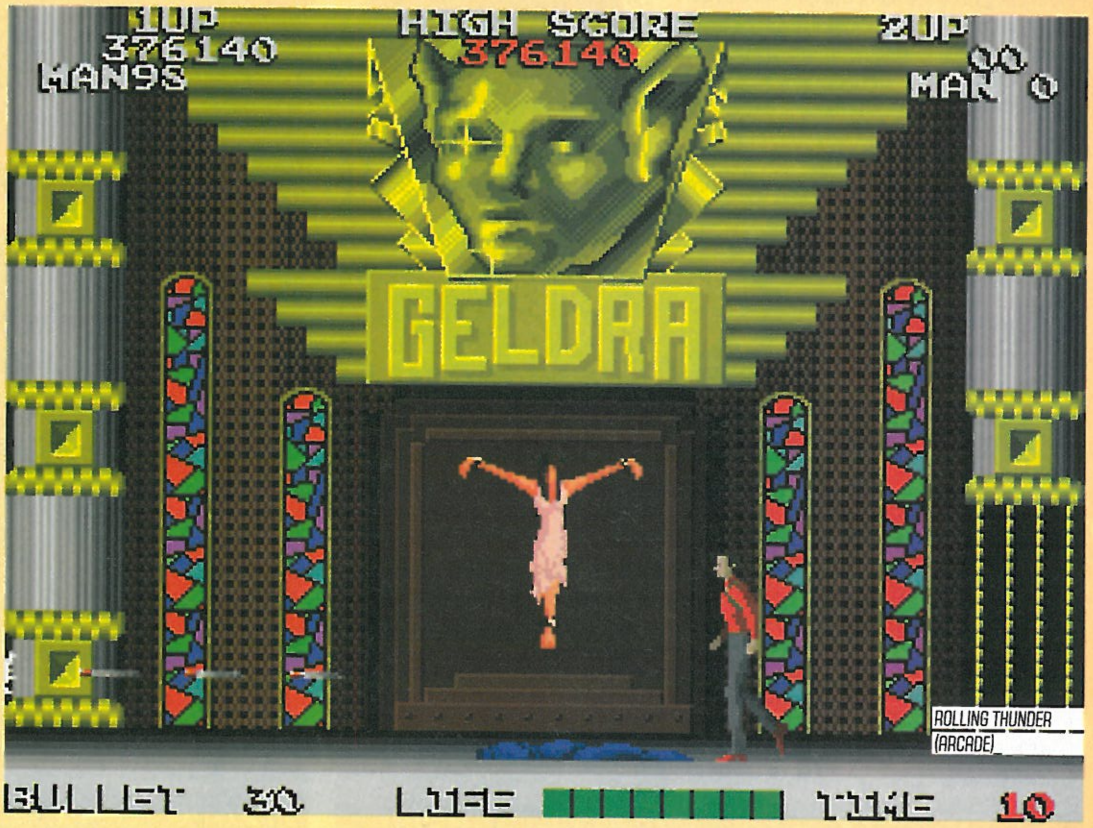
ROLLING THUNDER
(ARCADE)_



ROLLING THUNDER
(NES)_



ROLLING THUNDER
(NES)_



ROLLING THUNDER
(ARCADE)_

que a todos los efectos el planteamiento siga siendo horizontal-. Por el camino hay que despachar a tiros a un elevadísimo número de enemigos, con la dificultad añadida de que la munición y el tiempo disponibles son limitados.

El combate en el juego no es especialmente brillante, y no sería injusto calificarlo de desequilibrado: mientras que los enemigos pueden disparar, dar puñetazos, lanzar granadas, o usar otro tipo de habilidades especiales, el superagente secreto sólo sabe hacer una cosa: disparar hacia delante. La variedad de armas tampoco ayuda a equilibrar la contienda, ya que el arsenal se reduce a la pistola de serie y un subfusil, cuya única diferencia respecto a la pistola es que dispara más deprisa (y agota la munición más deprisa, también, con la diferencia de que es muchísimo más escasa).

El truco del juego, aquello que lo distancia de un simple *run'n'gun*, es el uso que hace del escenario. Por un lado el jugador se enfrenta a un desarrollo en dos niveles de altura, pudiendo cambiar entre ellos en cualquier momento. El diseño de los escenarios propicia ese tipo de juego, ya que muchas veces hay obstáculos insalvables de otra forma que no sea subiendo al piso de arriba de un ágil salto para pasar por encima del bloque de piedra o columna de turno.

Por otro lado se encuentra otro elemento también relacionado con los escenarios, pero en este caso integrado dentro de ellos: una serie de puertas situadas en ambos niveles, en las que es posible entrar a discreción. En realidad dichas puertas no conducen a ningún lugar, y el protagonista del juego vuelve a salir por ellas transcurridos un par de segundos, pero sí suponen un respiro en el trajín de la batalla, y un componente estratégico importante. Aparte del hecho de que algunas de estas puertas, debidamente señalizadas, contienen munición para la pistola o para el preciado subfusil, las puertas sirven como forma eficaz de esquivar enemigos, para sorprenderlos después y acabar con ellos corriendo un menor riesgo (teniendo en cuenta que el protagonista apenas aguanta dos impactos a pesar de lo que pueda parecer por la larga barra de energía, y que el simple roce con el enemigo le resta vida). Con todo lo criticable que pueda ser el sistema de combate considerado como un elemento aislado, el conjunto de disparos, saltos en dos niveles, y el uso de escondites en las puertas aumenta las posibilidades de ganar la partida una vez dominado el ritmo de juego. En cualquier caso, las puertas son un arma de doble filo, y es que de ellas también pueden surgir enemigos, unas veces de forma puntual, y otras indefinidamente, hasta que el jugador abandona la zona.

Si no fuese por la extrema tensión a la que es sometido el jugador en todo momento, ***Rolling Thunder*** podría ser una buena comedia de enredo. El factor temporal no puede ser ignorado en el sistema de juego, ya que es una constante sin solución alguna, y es uno de los elementos que más aumenta el nivel de dificultad. El jugador cuenta con un tiempo limitado para completar cada área, y no existen ítems que recuperen el tiempo a mitad de nivel. Siendo una buena idea en su concepción, lo cierto es que en la práctica ***Rolling Thunder*** sigue siendo un juego tan inhumano y frustrante (en buena parte por un control un tanto rígido, especialmente en lo que a saltar hacia los lados se refiere, y con el gran inconveniente de no poder saltar y disparar a la vez) como atractivo. Una bomba de relojería para las pagas

Los viejos espías no eran muy sofisticados: un salto por aquí, un disparo por allá, et voilà!

semanales de los jovenzuelos de la época. Tan grave era el asunto que **Namco**, siendo conscientes de ello, lanzaron una revisión del juego en la que, entre otros leves retoques, se añadía la posibilidad de elegir nivel (sólo dentro de los cinco primeros capítulos de diez) antes de empezar la partida.

Delirio pop

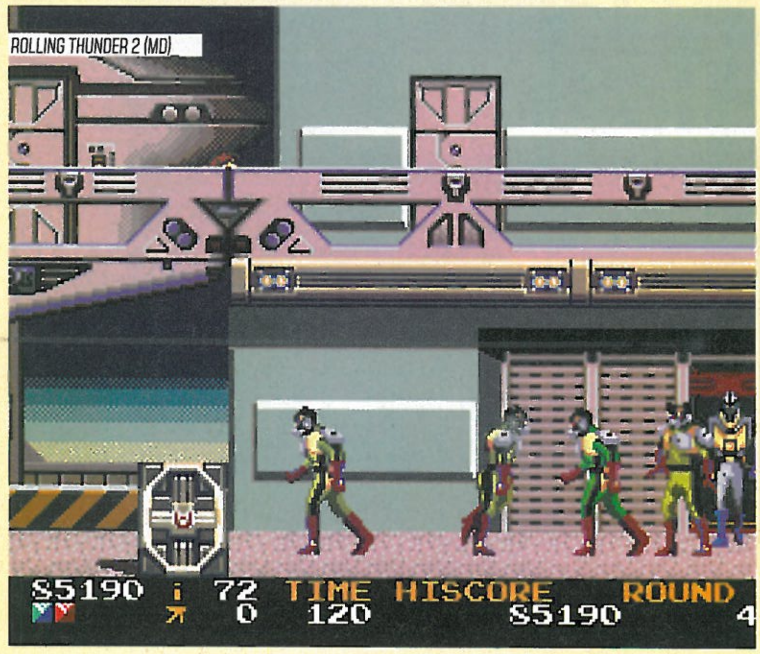
Rolling Thunder toma prestada la imaginería visual y la actitud de los superespías de la década de los sesenta, desde James Bond hasta Flint, Agente Secreto, y retuerce todo ello con un alocado colorido y un reparto estrambótico. Lo que empieza como un juego con enemigos más o menos genéricos, una serie ➜

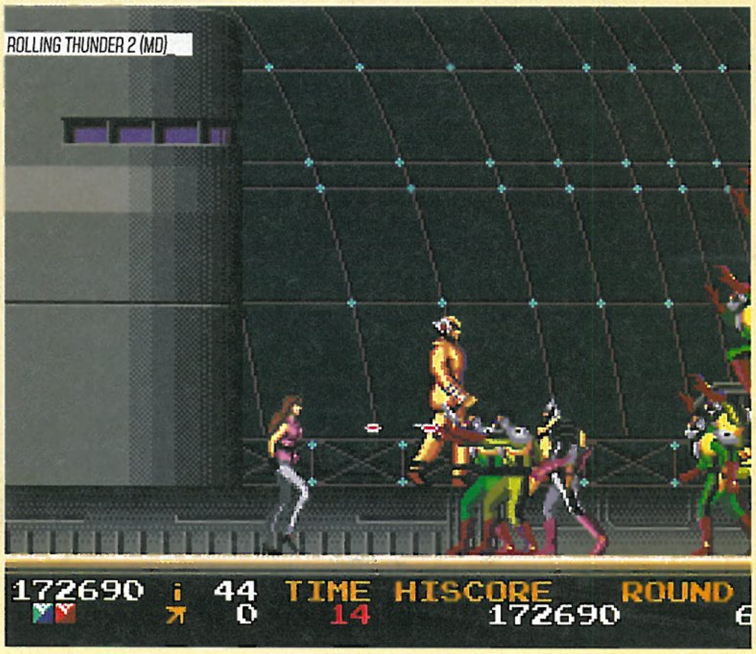
CODE NAME: VIPER_

Metiendo más de medio cuerpo en las turbulentas aguas del plagio, **Capcom** lanza para **NES** en 1989 un juego que aún con el cambio de ambientación es poco más que un calco de ***Rolling Thunder***, con el mismo sistema de control y combate y similar diseño de escenarios (niveles más elevados, puertas, y obstáculos). El enfrentamiento con el jefe final es casi el mismo que el de ***Rolling Thunder***, y la dificultad elevadísima.




ROLLING THUNDER 2 (ARCADE)


ROLLING THUNDER 2 (MD)


ROLLING THUNDER 2 (MD)

de encapuchados que parecen salidos de algún cómic alocado, va evolucionando poco a poco a base de adquirir un tono fantástico y casi fantasmal, y nuestro trasunto de James Bond (impagable la pose que adopta para disparar, con una sola mano) se enfrenta a hombres ígneos, panteras, trasgos, misteriosos seres etéreos azulados, y un jefe final que es un cruce entre lagarto y humano.

El nutrido colorido del juego cumple una doble función: por un lado está la función puramente estética, dando al juego un aspecto descaradamente pop y alegre, muchísimo más cercano a los mujeriegos espías de los años sesenta que a los sombríos agentes de los setenta, y decididamente alejado de los prototipos musculosos de los ochenta. Albatross, el protagonista del juego, es un joven estilizado, delgado, que viste tanto una camisa como unos zapatos de color rojo brillante, dando a entender que pasar desapercibido no es lo suyo. En paralelo a la función estética del colorido está la función práctica: los enemigos no son de colores distintos por capricho, sino que el color que visten los encapuchados facilita al jugador una identificación inmediata de los ataques de cada enemigo. Dado que todos ellos (excepto criaturas como los murciélagos gigantes, los hombres de fuego y otros seres monstruosos) comparten animaciones y ropa, la mejor forma de distinguirlos es mediante la ropa. Y ahí es donde entró en juego el infrautilizado System 86 de **Namco** (contando ***Rolling Thunder***, sólo se produjeron media docena de títulos en esa placa), con una capacidad asombrosa para presentar gráficos de calidad con un gran colorido de forma fluida.

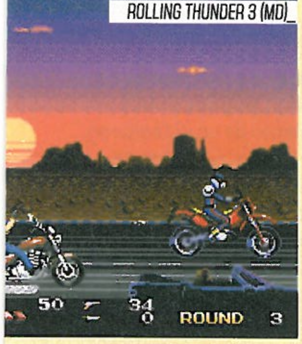
Se produjeron numerosas conversiones de ***Rolling Thunder*** para prácticamente todos los sistemas caseros de la época, sin añadidos respecto al original. La única versión que marca la diferencia es la creada para **NES**, con más niveles, un sistema de *passwords* (que permanecerá en el resto de secuelas para consola), y un mayor número de *power-ups*. En cualquier caso todas las versiones conservan tanto las virtudes como los defectos del original, particularidades audiovisuales al margen.

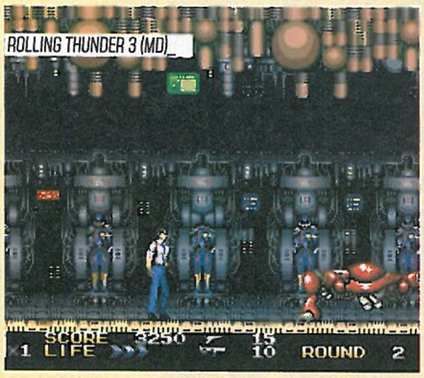
Lavado de cara

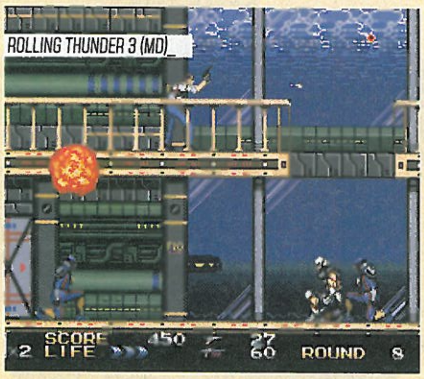
Rolling Thunder 2 llega en 1990, y mejora considerablemente el original. No sólo en el aspecto gráfico (gracias al poderoso **System 2** de **Namco**), sino equilibrando mucho más la dificultad al añadir más armamento (un láser y un lanzallamas, aunque no estén presentes en todos los niveles), distribuyendo mejor los enemigos, y ofreciendo *power-ups* que aumentan la energía del jugador. Además, como gran añadido respecto al original, es posible el juego simultáneo entre dos jugadores.

En el aspecto visual cabe destacar el aumento en la variedad de escenarios, mucho más atractivos que las claustrofóbicas bases subterráneas del juego original. En lo que a enemigos y la forma de combatirlos se refiere, el juego conserva el mismo sistema con algún retoque, como el hecho de que chocar con ellos ya no es dañino. Si el primer ***Rolling Thunder*** remitía a los espías de los sesenta, ***Rolling Thun-***

Un espía con clase nunca coge la pistola con las dos manos: ante todo hay que conservar la compostura













A MALA FE Un buen ejemplo del titubeante diseño de niveles: parapetado tras los barriles, el enmascarado granadero es virtualmente indestructible. Cruzar al otro lado puede ser una terea imposible.



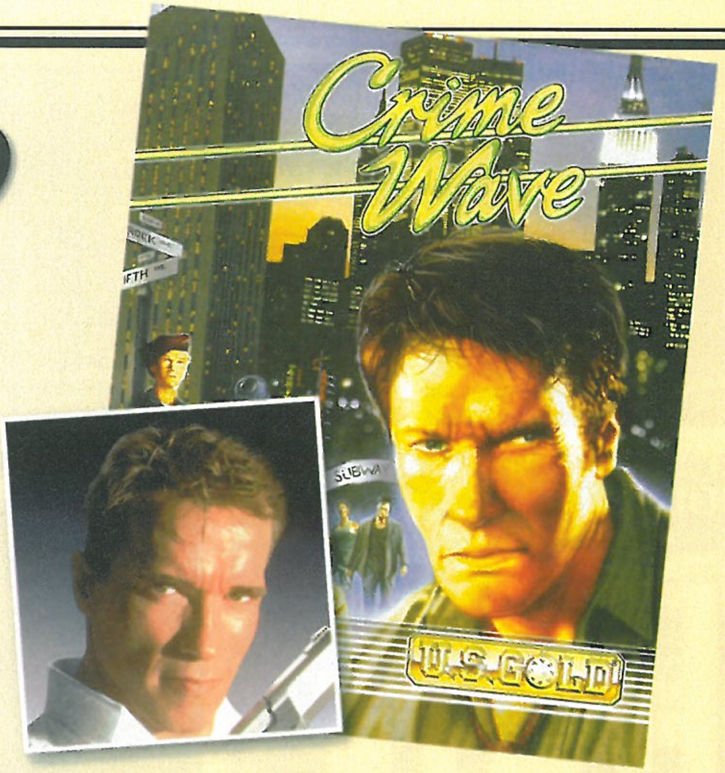
der 2 está más cercano al cine de acción de los ochenta, introduciendo enemigos cibernéticos entre otros elementos.

Rolling Thunder 2 cuenta con una única conversión, en exclusiva para **Mega Drive**, que básicamente replica el arcade con unos pocos añadidos en forma de niveles extra intercalados entre los del juego original y un aumento sustancial del componente narrativo, ausente en la versión arcade. Sigue siendo un juego apabullantemente difícil, pero las mejoras introducidas permiten respirar más al jugador. Tal vez no resultase tan popular como su antecesor, pero sí consiguió sus quince minutos de fama, y generar una secuela más, esta dirigida ya al mercado doméstico.

El trueno final

Rolling Thunder 3, lanzado para **Mega Drive** en 1993 en exclusiva para el mercado norteamericano, es el último juego de la saga hasta la fecha, y el más completo de todos ellos aunque siga sin ser un juego perfecto. En esta entrega **Namco** mejora considerablemente el sistema de combate y el control del personaje, las mayores pegas de las dos primeras entregas: ahora el personaje puede disparar en diagonal, y también puede pelear con un cuchillo en combates a corta distancia, algo que ya pedía a gritos el primer juego. Una mayor cantidad de vida, y la eliminación del sistema de *check-points* sirven para ajustar la dificultad del juego hacia niveles aceptables. Por desgracia se elimina la opción de jugar a dobles, pero es una pequeña mancha en una excelente despedida de la serie. Con el añadido de fases de vehículos, el juego se beneficia de no tener una versión arcade a sus espaldas, al haber sido creado pensando exclusivamente en el más reposado mercado casero. En definitiva, una despedida más que digna para una saga carismática como pocas, aunque irregular en su ejecución.

Teniendo en cuenta que **Namco** acaba de anunciar su decisión de resucitar **Splatterhouse** (que también se benefició notablemente del paso de arcade a consola), no sería de extrañar que se anunciara un nuevo ***Rolling Thunder*** cualquier día de estos.

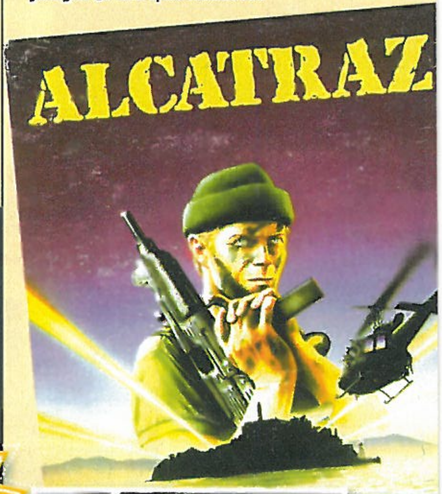


1 SCHWARZENEGGER

Arnold Schwarzenegger ha protagonizado videojuegos como para parar un tren. Su sola presencia, como en las películas, es suficiente para convertir el producto en un blockbuster. Aquí se aprovechó su careto para insinuar que el juego *Crime Wave* de **Access** sería tan espectacular y trepidante como cualquier otra obra relacionada con Mister Olimpia. La verdad es que no, pero da igual. Siempre habíamos comprado videojuegos por la portada ¿verdad?

2 STEVE MCQUEEN

La correlación de conceptos puede llegar a ser algo muy subliminal. En el planteamiento de un videojuego en el que debemos evadirnos de una cárcel es fácil relacionarlo con un nombre conocido -Alcatraz- y una fuga inmortalizada en el celuloide -*La Gran Evasión*-, aunque ésta fuera la de un campo de concentración nazi. Para este juego de **Infogrames** se retrató al malogrado **Steve McQueen** para potenciar la asimilación de lo sugerido con lo real. Por supuesto que **McQueen** no aparece durante el juego. ¿Para qué hacerlo?





_S.T.A.R.

menuda jeta: 10 impostores al descubierto

¡Incluye 1 fake!

Licencia artística le llaman. Portadas de videojuegos con personajes conocidos que absolutamente nada tienen que ver con el juego.





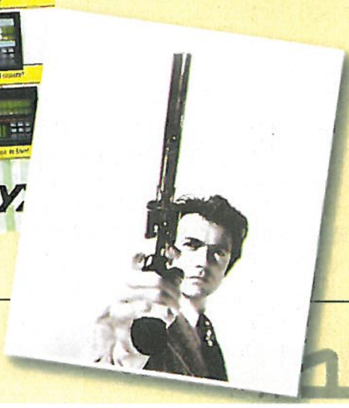
3 JULIO IGLESIAS

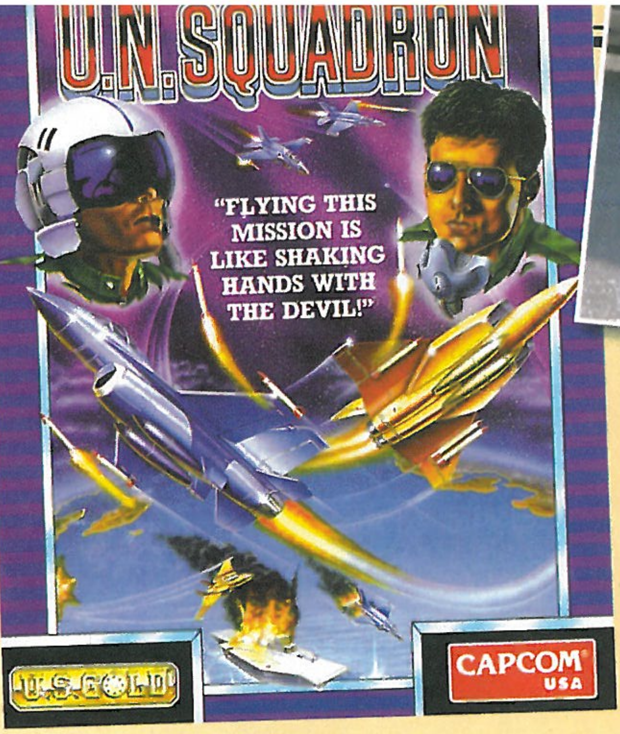
La recién estrenada **Ebay Morocco** nos ofrece sorpresas como la presente: un cartucho de **Atari 7800** carcomido por el sol y publicado en 1990 por **Atari Kuwait**. En él vemos a un madurito *impersonator* de Julio Iglesias. O de alguien que se le parece mucho. Demasiado. ***Skirt Konorel*** se llama el engendrazo retro

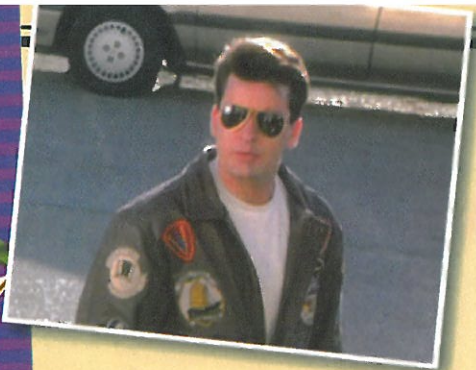


4 CLINT EASTWOOD

Otro baturrillo de conceptos cinéfilos. Agárrese un videojuego de título inspirado en una conocida serie de televisión -*Misión: Imposible* nació como teleserie- y plantéese una segunda parte con más acción; para darle más coba diséñese una portada con total alusión a **Clint Eastwood** en el papel de Harry el Sucio y ya lo tienen: un videojuego del que cuanto menos, esperarán encontrar tiros a punta pala y violencia gratuita. No será así, por supuesto: nos han tomado el pelo una vez más.

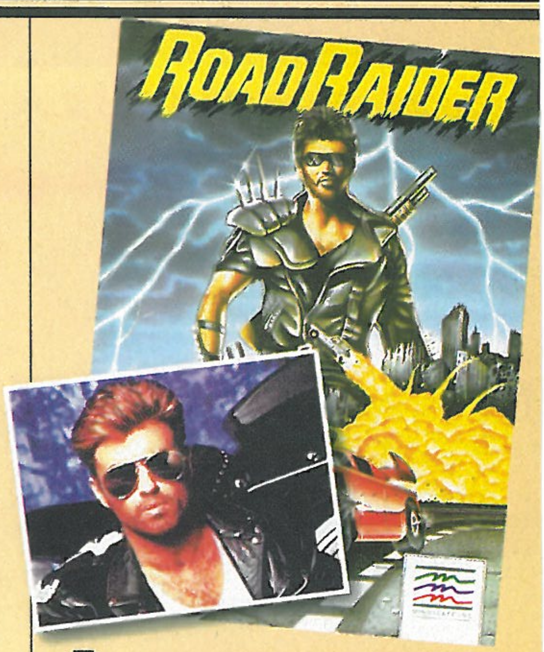






5 CHARLIE SHEEN

La fiebre pija que despertó la película *Top Gun* hizo que, primero, el juego ***Area 88*** de **Capcom**, basado en un manga y su posterior anime fuera occidentalizado con el nombre de ***U.N. Squadron***; y segundo, que en la portada se intentara simular al protagonista del film -Tom Cruise- de tal manera que el resultado fue un parecido más que razonable con **Charlie Sheen** en la película *Hot Shots*. Da igual que el impostor fuera uno u otro, el juego siguió siendo igual de infumable.

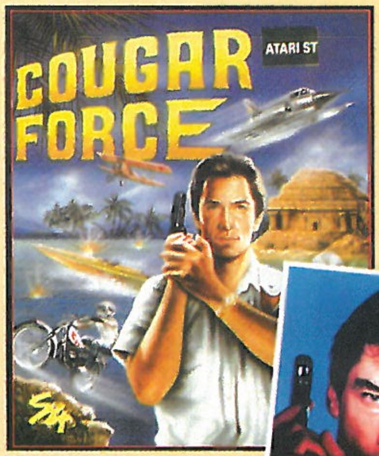


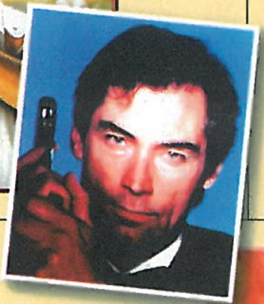
9 GEORGE MICHAEL

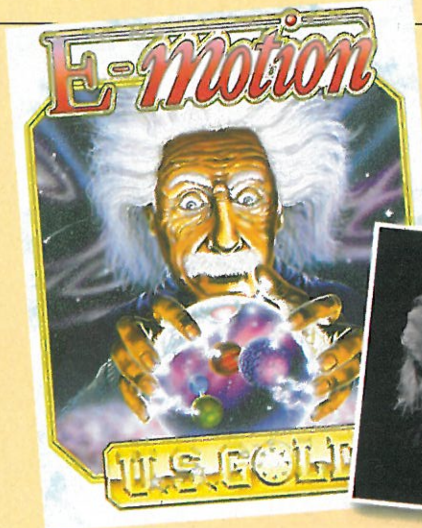
Un esperpento. Juego de coches salvajes en un futuro de distopía con un cuerpo a lo **Mel Gibson** en *Mad Max II* -esa única hombrera derecha es reveladora- pero con faz de cantante popero: **George Michael**. La carátula de por sí es de la escuela de película de serie Z en la que un film de éxito servía de directísima inspiración en título, argumento, nombres de actores y, como no, arte gráfico. Y lo que nos gustaban...

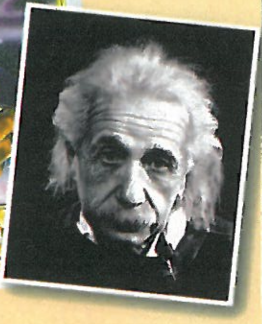
6 TIMOTHY DALTON

Aunque con atención pueda parecernos al hermano menos feo de **Los Hermanos Calatrava** o incluso a **Sancho Gracia**, el cuadro de ***Cougar Force*** reproduce el aroma de la película *Licencia Para Matar* protagonizada por **Timothy Dalton** en el papel del Agente 007. Juego de espías con personificación ficticia de un espía de ficción.



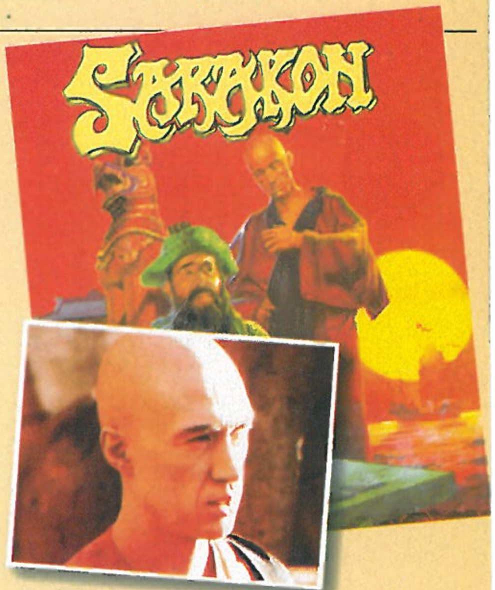






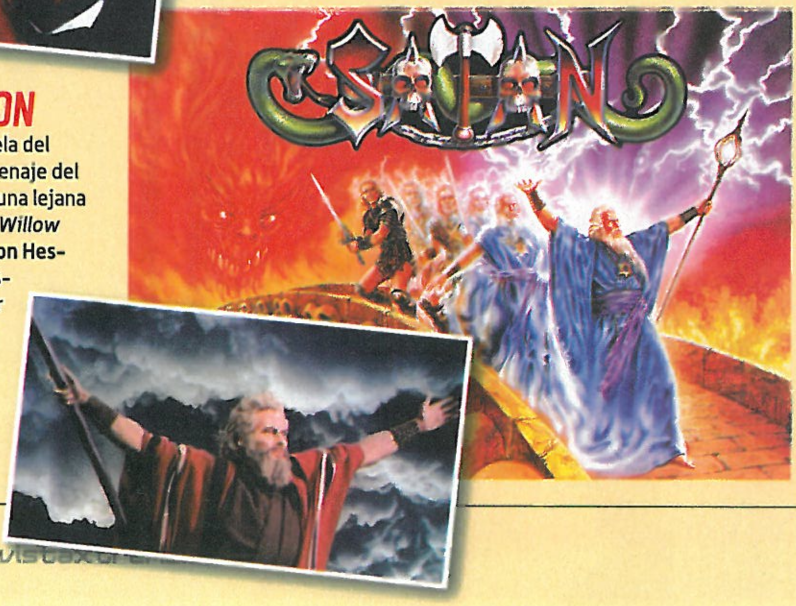
7 ALBERT EINSTEIN

Cuidado, cuidado, mezclar inteligencia con videojuegos puede ser un arma de doble filo. Este **Albert Einstein** en la portada del ***E-motion*** no deja nada claro. ¿Se utiliza su *impersonator* como símbolo *kitsch*? ¿Nos dicen que el juego sólo es apto para mentes superdotadas? ¿Nos encontramos ante una simulación de la teoría de la relatividad? ¡Bah! Si sólo es un juego...



10 DAVID CARRADINE

Esta es buena. Al ilustrador le debieron hablar sobre un juego de cosas chinas, de arte oriental y el buen hombre lo relacionó con una serie de televisión que vió de jovencito, *Kung-Fu*, protagonizada por **David Carradine**. Ni corto ni perezoso le inmortalizó, calva y túnicas incluidas. La cara de Carradine en la ilustración es la misma que pondríamos cualquiera de nosotros, nos pensamos que es un juego de repartir leña y cuando lo probamos nos encontramos con un juego tipo Shisen-sho, una variación del típico Mahjong.



8 CHARLTON HESTON

Esta portada de **Dinamic** sigue la estela del propio juego ***Satan***, inspiración/homenaje del ***Black Tiger*** de **Capcom**. Aquí vemos una lejana similitud de **Val Kilmer** en la película *Willow* mutándose en un clarividente **Charlton Heston** de *Los Diez Mandamientos*. Puestos a copiar ya no viene de aquí hacer lo propio con la ilustración de la portada. Es más, el ígneo ente demoniaco que se aprecia por ahí detrás en la ilustración ¿no aparecía en la película *El Chico de Oro* protagonizada por **Eddie Murphy**?





SLY SPY / SECRET AGENT

¿Hay algo mejor que recrear el universo Bond? Sí: no pagar un duro a sus propietarios. Así lo hizo **Data East** en 1989 con esta inolvidable coin-op, que fusilaba sin complejos enemigos (Oddjob, Tiburón) y situaciones (el salto en paracaídas de Moonraker) de los films de 007. Polémicas aparte, **Sly Spy (Secret Agent en EE.UU.)** fue tremendamente popular entre la chavalería. Su mecánica a lo **Green Beret**, aliñada con niveles tan variados (buceando, disparando desde una moto...) como delirantes (¿atacado por tigres en un silo atómico?), devoró más de una semanada en monedas de 25.





PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



SPIDERMAN LA HABILIDAD DE BILLY PARA COLGARSE DEL TECHO ES ASOMBROSA



ACE OF SPADES NO PUEDE FALTAR LA TEMIBLE BARAJA DE PÓKER

SPY FICTION

PS2

_CHAIKO

NADIE SE EXPLICA CÓMO, PERO UNA VEZ MÁS UNA ORGANIZACIÓN MALIGNA PRETENDE DOMINAR EL MUNDO, Y LOS SUPERAGENTES HABITUALES ESTÁN OCUPADOS CON SUS FILIAS PARTICULARES.

Con *Metal Gear Solid* se inauguró por todo lo alto un género, el del espionaje combinado con acción más o menos táctica, que desde el principio se reveló como un plato indigesto para jugadores con poca paciencia y limitada capacidad de concentración y/o reflexión. Los hijos bastardos surgidos a raíz de la creación de **Hideo Kojima** exploraban y expandían con mayor o menor fortuna los conceptos presentados en la saga protagonizada por Solid Snake, pero en general se esforzaban por mantener el tono serio y realista del juego primigenio.

Y entonces, en 2004, surge de la nada un juego titulado simplemente ***Spy Fiction***. Con una campaña publicitaria nula, que esperó al último minuto para saltar a la palestra, ***Spy Fiction*** se presenta con un espectacular trailer en el que ridiculiza a las dos sagas más importantes del género (podéis encontrarlo en **YouTube** buscando el trailer de ***Spy Fiction*** titulado *Spy vs. Spy vs. Spy*). En dicho video se muestra a Solid Snake completamente distraído de la misión, comiendo serpientes, mientras Sam Fisher está más pendiente de su particular enfrentamiento con la luz que de otra cosa. Mientras ambos superespías se muestran como unos incompetentes, el protagonista de ***Spy Fiction*** lleva su misión de forma heroica y espectacular, sin espacio para el aburrimiento. Y ese es el elemento diferenciador de ***Spy Fiction*** respecto a sagas como *Metal Gear Solid* o *Splinter Cell*: la inmediatez en el estilo de juego, y un aire desenfadado en su presentación, tanto visual como jugable.

El hombre de los mil rostros

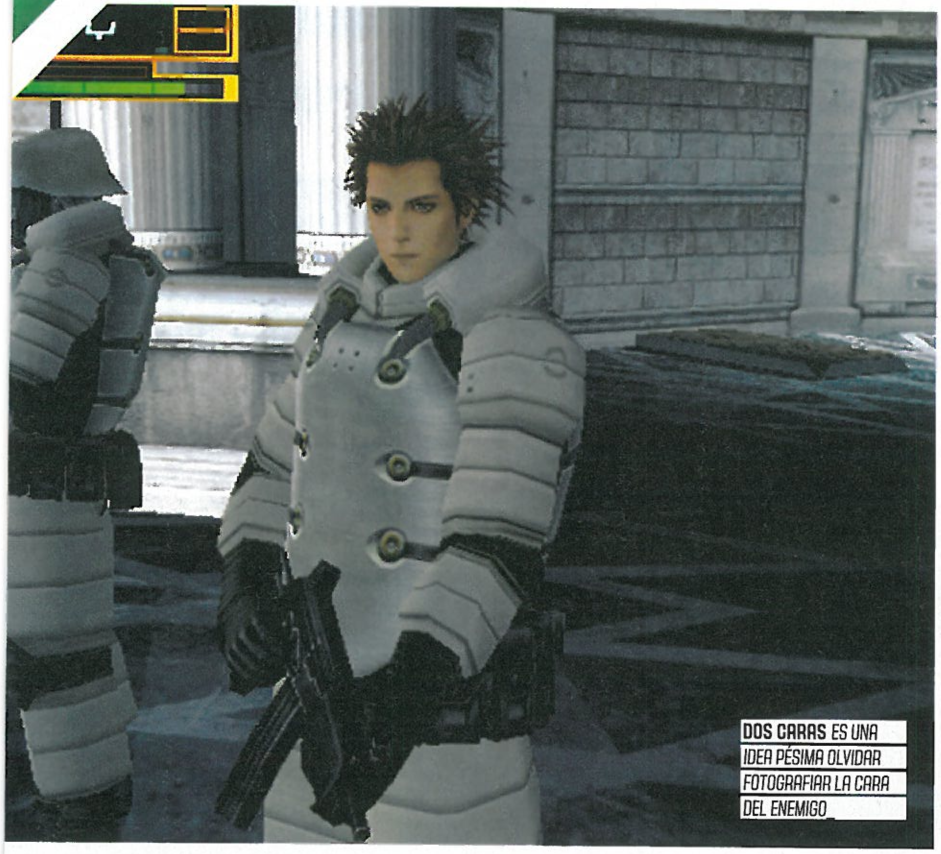
Buena parte del sistema de juego de ***Spy Fiction*** se basa, obviamente, en la infiltración, pero lo hace desde un punto de vista original para el género: la suplantación de personalidad. Dentro de la base ficticia que sustenta el juego, en ***Spy Fiction*** el robo de identidad resulta bastante sencillo en su ejecución gracias a una cámara especial que llevan los personajes: basta con tomar una buena imagen de un enemigo, en el que se vean bien tanto su cara (o lo que cubra a esta, como un casco) como su cuerpo, y después esconderse, por ejemplo en un contenedor, para que nuestro avatar salga convertido en una réplica perfecta de aquél al que haya fotografiado.

Obviamente, la suplantación del enemigo sirve para facilitar el avance en la misión, no sólo consiguiendo cruzar puertas vigiladas con total tranquilidad, sino incluso para obtener información del enemigo, ocupando el lugar de aquel que originalmente debía averiguar los datos. Retorciendo un poco más las cosas, puede darse la situación en que haya que suplantar a ambos bandos para obtener la información completa. La ejecución de este aspecto del juego es bastante sencilla, estribando la única complicación en encontrar el ángulo apropiado para esconderse sin ser visto. Una vez disfrazado, el único peligro es la posibilidad de acabar abusando de un disfraz, despertando las sospechas del enemigo y dejando inutilizable esa tapadera.

Espionaje no tan táctico

Pero no todo es suplantación de identidad en ***Spy Fiction***, y es que el juego lanza no pocas aportaciones de cara a la variedad en el desarrollo, sea con pequeños minijuegos como el

A LOS ESPÍAS SIGILOSOS YA LES IBA HACIENDO FALTA UN COLEGA CARADURA



DOS CARAS ES UNA IDEA PÉSIMA OLVIDAR FOTOGRAFIAR LA CARA DEL ENEMIGO_

ACCESS GAMES

Los desarrolladores de *Spy Fiction* son una pequeña compañía fundada en 2002 con sede en Osaka. Su corta producción se limita, *Spy Fiction* aparte, a ***The Dodge Ball: World Champion Dodge Baller*** (para la serie Simple 2000 de PS2), y ***Ace Combat X: Skies of Deception*** para PSP. En la actualidad preparan ***Rainy Woods***, un *survival horror* para PS3 y Xbox 360.















que inicia el juego, con Billy esquivando minas aéreas tras un salto HALO, o con momentos más centrados en las plataformas o la resolución de *puzzles*.

Por supuesto, una parte importante del juego se basa en el sigilo, relacionado con la suplantación de personalidad o no: en todo momento hay que evitar ser detectado por el enemigo. De ser detectado, ***Spy Fiction*** funciona de un modo prácticamente calcado a *Metal Gear Solid*, poniendo en alerta a los enemigos de la zona y atrayendo a otros del exterior hasta que el nivel de alarma se reduce. En ese periodo de tiempo el jugador puede optar por ocultarse, haciendo uso del sistema de camuflaje óptico del traje de Billy (que se activa tan pronto se queda quieto y pegado a alguna pared, volviéndolo invisible), o bien puede optar por combatir al enemigo.

Y es aquí donde se pone de manifiesto uno de los problemas del juego, y por partida doble: es tan pesado esperar a que termine el periodo de alarma (que no tiene en cuenta si hemos encontrado o no un buen escondite, y por lo tanto siempre tarda lo mismo), como mal pensado está el sistema de combate, impreciso y con problemas de cámara, por lo que la supervivencia en combate contra numerosos enemigos es más una cuestión de suerte que de habilidad.

Son estos dos aspectos los que oscurecen el resultado final del juego y lo alejan de los títulos más célebres del género. Sin embargo, ***Spy Fiction*** está sembrado de buenas ideas, desde los *gadgets* y el armamento alocado de Billy hasta una trama entretenida y bien desarrollada, que se deja invadir por el aire a dibujos animados japoneses de la presentación visual del juego para ofrecer algo más entretenido que la simple conspiración hipertecnológica de turno. Por encima de todo, ***Spy Fiction*** ofrece un acercamiento puramente arcade a un género exclusivista más cercano a la simulación, tomando sus elementos ficticios y expandiéndolos sin vergüenza de traspasar el límite de lo razonable.

Larga vida al espía

Alargando un poco más la vida del juego, es posible completar la misión con dos personajes, Billy Bishop, el protagonista por defecto, y Sheila Crawford, ambos cumpliendo la misma misión pero con pequeñas variaciones. Además, hay toda una serie de extras desbloqueables como nuevos trajes, un final secreto o modos de juego extra. A pesar de ser un tanto desequilibrado en algunos aspectos, el resultado final es notable.



_PLATAFORMA
PLAYSTATION 2
_AÑO 2004
_COMPAÑÍA SAMMY
_DESARROLLADOR
ACCESS GAMES
_GÉNERO
ESPIONAJE CAMP





EL BASURERO

La peor ponzoña de nuestras colecciones

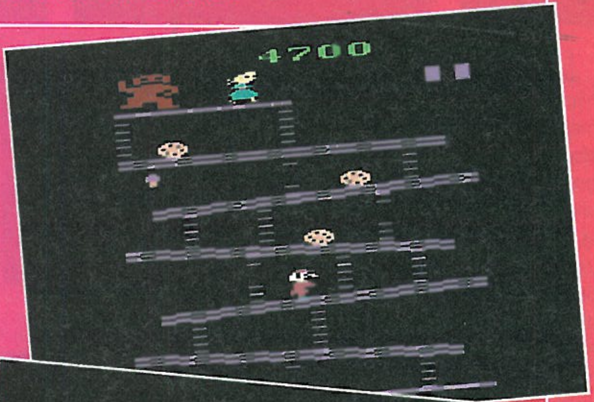
DONKEY KONG

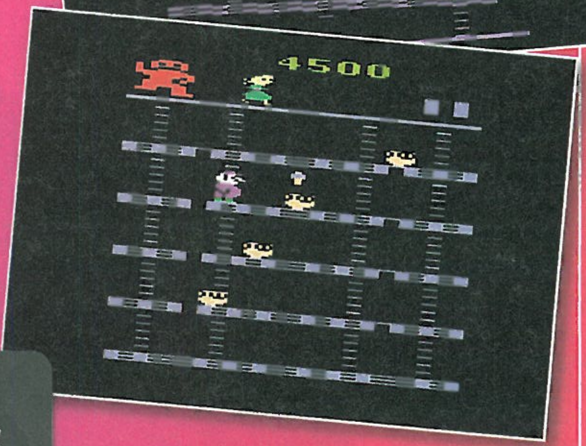
UN MONO QUE PARECE UN HOTENTOTE EN FLOR, UNA RUBIA CON EL PERFIL DE UNA MÁQUINA DE COSER Y UN MARIO (¿O ES WARIO?) CON LA COMPLEXIÓN ATLÉTICA DE UN SAUCE.

De acuerdo. Es injusto a estas alturas cebarse con un juego de **Atari 2600** por su aspecto gráfico, pero este ***Donkey Kong*** compite en herrumbre estética con mitos de la putrefacción del pixel para la máquina de **Atari** como *Pac-Man* o el mismísimo *E.T. the Extraterrestrial*, al que no hemos traído hasta aquí porque más que una mención merece un dossier.

No se engañen por las limitaciones del hardware: gráficamente, *Pitfall* es retrogloria absoluta; este ***Donkey Kong*** es un pimiento animado a *low-res*, donde el atribulado jugador no sabe donde mirar con más asco: si a esas galletas Digestive que quieren hacer pasar por barriles, esos martillos que parecen dildos a medio fabricar, a esa fémina a la que dan ganas de dejar que sea abusada por el simio o al propio simio. Que es asqueroso. Obsérvenlo. No, mírenlo bien. ¿Qué zurullete es ese? ¿Qué hace? ¿Qué quiere decir esto?

Donkey Kong, uno de nuestros juegos favoritos de todos los tiempos, nunca fue muy afortunado con las adaptaciones caseras (la de **Spectrum** también se las trae), pero esto es innombrable. Esto.. esto es una mierda, hombre.





GLOBAL

1,6

_GÉNERO **LA POLKA DEL BARRIL**
_PAÍS **EE.UU.**
_COMPAÑÍA **ATARI**
_DESARROLLADOR **COLECO**

TOPS

xtreme

01 **BURNOUT PARADISE** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
02 **ODIN SPHERE** (SQUARE ENIX) PLAYSTATION 2
03 **IKARUGA** (MICROSOFT) XBOX 360
04 **NO MORE HEROES** (VIRGIN PLAY) WII
05 **SUPER MARIO GALAXY** (NINTENDO) WII
06 **ADVANCED WARS: DARK CONFLICT** (NINTENDO) NDS
07 **THE ORANGE BOX** (ELECTRONIC ARTS) XBOX 360
08 **MARIO KART WII** (NINTENDO) WII
09 **EVERYDAY SHOOTER** (SONY C.E.) PLAYSTATION 3
10 **EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR** (SONY C.E.) PS3

GAME

PLAYSTATION 3

01 TIME CRISIS 4 + PISTOLA
02 GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
03 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
04 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
05 ASSASSIN'S CREED

PLAYSTATION 2

01 GOD OF WAR II (PLATINUM)
02 FIFA 08
03 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
04 RAYMAN: RAVING RABBIDS
05 PRO EVOLUTION SOCCER 2008

XBOX 360

01 FIFA 08
02 ASSASSIN'S CREED
03 GEARS OF WAR
04 UEFA EURO 2008
05 VIKING: BATTLE FOR ASGARD

WII

01 MARIO KART + VOLANTE PARA WIIMOTE
02 SEGA SUPERSTARS TENNIS
03 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
04 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
05 NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION

PSP

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
03 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES (PLATINUM)
04 FIFA 08
05 RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA (PLATINUM)

NINTENDO DS

01 MONSTER HOUSE
02 MAGIA EN ACCIÓN
03 MARIO PARTY DS
04 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
05 SEGA SUPERSTARS TENNIS

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO ADVANCE WARS

Irene A. Aguilar Pérez (BARCELONA)
Marta Ursueguia Sánchez (LA RIOJA)
Jennifer del Río Cámara (BURGOS)
Amaia de la Fuente Gómez (MURCIA)
César Cortés Pajuelo (ZARAGOZA)
Rafael Albajez Vargas (ALICANTE)
Fco. Javier Bustillo Lobatón (CÁDIZ)
Arturo Ereni Farré (ALICANTE)
José M. Muñoz Aznar (ZARAGOZA)
Santiago Ariza Comino (GRANADA)
José Silva Prados (MADRID)
Luis A. Salgado Santigo (PALENCIA)
Miguel A. Alfageme Claverí (MADRID)
Antonio Tribalos Casas (MADRID)
Jacinto Marco León (CASTELLÓN)


GRUPO ZETA
PlayStation®
Revista Oficial - España
¡YA EN TU QUIOSCO!
BLU-RAY EXCLUSIVO
CON DEMOS JUGABLES
PlayStation®2
PlayStation®
Revista Oficial - España
¡SÚPER EXCLUSIVA! PS3
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
VIAJAMOS A JAPÓN PARA JUGAR A LA AVENTURA DEFINITIVA DE SNAKE
REPASAMOS TODA LA SAGA
SOLO 5'95 € REVISTA + BLU-RAY
88 • MAYO 2008 • 5,95 €
GUÍAS COMPLETAS DE PATAPON Y GT5 PROLOGUE
CRISIS CORE FINAL FANTASY VII
TODO SOBRE EL RPG MÁS ESPERADO DE PSP
LA NUEVA GENERACIÓN DE SUPERHÉROES MARVEL YA ESTÁ AQUÍ
¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
RACE DRIVER GRID • TOP SPIN
BUZZ! EL MULTI CONCURSO
10 DEMOS JUGABLES
• Devil May Cry™ 4
• Turok
• Conflict: Denied Ops
• Folklore™
• Bladestorm: La Guerra de los Cien años
• Def Jam™ Icon
• Gauntlet II
• Joust
• Rampage World Tour
• Rampart
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
BLU-RAY DISCO DEMO
Devil May Cry™ 4
Turok
Conflict: Denied Ops
Folklore™
10 DEMOS JUGABLES
Bladestorm: La Guerra de los Cien años
18+
Blu-ray Disc
SONY
PlayStation® Revista Oficial · España
SOLO 5'95 €
REVISTA + BLU-RAY
EXPO ZARAGOZA 2008
www.revistaplaystation.com


KONAMI
Wii
Vive el fútbol como nunca lo has hecho
"Saca el mejor partido a la Wii con PES2008"
Julio Maldonado "Maldini"
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™
Controla individualmente cada jugador
Pasa exactamente donde quieras
Camino de Campeones: Modo exclusivo de Wii
nintendo Wi-Fi connection
Juega online
ASÍ FUNCIONAN LOS CONTROLES EN Wii PARA PREPARAR UNA JUGADA
¡Dale instrucciones a tu centrocampista para unirse al ataque!
Regatea con el mando analógico del Nunchuk y al mismo tiempo dirige a cualquier jugador - en este caso, el centrocampista - con el mando Remoto de Wii para controlarlo independientemente.
¡Mete un pase centrado al delantero!
Mientras el centrocampista avanza, pasa al hueco apuntando con el mando remoto de tu Wii a un jugador libre y presiona B.
Finalmente, regatea a la defensa
Todos los defensores se concentran en el delantero. Mientras tanto, el centrocampista corre al espacio libre preparado para recibir el pase de la muerte.
¡¡ TU MEJOR JUGADA !!
Entra en www.pesclub.es y podrás ganar una Wii y juegos PES 2008. Descubre con Maldini un original estilo de control para una nueva manera de jugar al fútbol.
Nintendo
www.wii.com
pesclub.es
3+
www.pegi.info
Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
NINTENDO, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.